



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO MUNDO DOS MORTOS NOS FILMES O  
*ESTRANHO MUNDO DE JACK E A NOIVA CADÁVER***

Gabriela Xavier Martins de Lima

Rio de Janeiro/ RJ  
2015

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO MUNDO DOS MORTOS NOS FILMES O  
*ESTRANHO MUNDO DE JACK E A NOIVA CADÁVER***

Gabriela Xavier Martins de Lima

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Guilherme Domenech Oneto

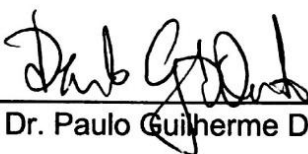
Rio de Janeiro/ RJ  
2015

**A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO MUNDO DOS MORTOS NOS FILMES O  
ESTRANHO MUNDO DE JACK E A NOIVA CADÁVER**

Gabriela Xavier Martins de Lima

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por



Prof. Dr. Paulo Guilherme Domenech Oneto



Prof. Drª Katia Augusta Maciel



Prof. Drª Maria Beatriz da Rocha Lagoa

Aprovada em: 09/07/2015

Grau: 9,5

Rio de Janeiro/ RJ  
2015

LIMA, Gabriela.

**A representação visual do mundo dos mortos nos filmes *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver***/ Gabriela Xavier Martins de Lima – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2015.

94 f.

Monografia (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2015.

Orientação: Paulo Guilherme Domenech Oneto

1. Animação. 2. Cores e símbolos. 3. Tim Burton. I. ONETO, Paulo II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. A representação visual do mundo dos mortos nos filmes *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver*

LIMA, Gabriela. **A representação visual do mundo dos mortos nos filmes *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver***. Orientador: Dr. Paulo Guilherme Domenech Oneto. Rio de Janeiro, 2015. Monografia (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, UFRJ.

## RESUMO

Esse trabalho tem por objetivo proceder a uma análise fílmica da representação visual do mundo dos mortos em duas animações de *stop-motion*, *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993) e *A Noiva Cadáver* (Tim Burton, 2005). Para isso, serão observados e discutidos dois aspectos específicos da arte dos filmes: a paleta de cores e os resultados de cada aplicação cromática específica para caracterizar e construir simbolicamente o cenário da morte. Pretende-se, sobretudo, delinear o distinto olhar do autor de ambas as histórias – Tim Burton (1958- ) – sobre os mortos, usualmente considerados como mórbidos e temíveis. Busca-se concluir que, nos dois casos aqui estudados, há uma peculiaridade na conceituação desse assunto uma vez que há a inversão de valores – em maior ou menor grau – e o mundo dos mortos passa a ser, portanto, composto de definições positivas além do lúgubre. Isto posto, será reforçado nessa análise o quanto as preferências do *design* de uma obra cinematográfica cooperam decisivamente para a significação de personagens, ambientes e temática em si da história.

LIMA, Gabriela. **A representação visual do mundo dos mortos nos filmes *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver***. Orientador: Dr. Paulo Guilherme Domenech Oneto. Rio de Janeiro, 2015. Monografia (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, UFRJ.

## ABSTRACT

This paper aims at conducting a film analysis of the visual representation of the world of the dead in two stop-motion animations, *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993) and *Corpse Bride* (Tim Burton, 2005). For this, two specific aspects of the production design of the films will be observed and discussed: the color palette and the results of each specific color application used to characterize and build the death scene symbolically. It is intended, especially, to delineate the distinct look of the author of both stories – Tim Burton (1958- ) – on the dead, usually regarded as morbid and fearful. We attempt to conclude that, in these two cases studied, there is a peculiarity in the conceptualization of the issue since there is a reversal of values – to a greater or lesser extent – and the world of the dead becomes, therefore, composed of positive definitions beyond the dismal aspect. Hence, this analysis will reinforce how decisive the preferences of cinematographic design are for the significance of characters, environments and the thematic itself in history.

## LISTA DE ANEXOS

1. IMAGENS DE <i>CHRISTMAS TOWN</i>	80
2. IMAGENS DE <i>HALLOWEEN TOWN</i>	82
3. IMAGENS DE <i>UPSTAIRS</i> – O MUNDO DOS VIVOS	86
4. IMAGENS DE <i>DOWNSTAIRS</i> – MUNDO DOS MORTOS	89
5. OUTRAS IMAGENS DE <i>O ESTRANHO MUNDO DE JACK</i>	91
6. OUTRAS IMAGENS DE <i>A NOIVA CADÁVER</i>	92

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	9
2. RECONTANDO OS MORTOS.....	14
2.1 A MORTE ATRAVÉS DOS TEMPOS.....	15
2.2 A MORTE NA IMAGEM DE NO CINEMA .....	18
2.2.1 Narrando os mortos e monstros em <i>O Estranho Mundo de Jack</i> .....	21
2.2.2 Narrando os mortos em <i>A Noiva Cadáver</i> .....	26
3. A EXPRESSÃO MÁXIMA DAS CORES.....	31
3.1. INSPIRAÇÃO NO EXPRESSIONISMO ALEMÃO.....	33
3.2 CORES EM <i>O ESTRANHO MUNDO DE JACK</i> .....	36
3.2.1 A colorida <i>Christmas Town</i> .....	37
3.2.2 As cores dos mortos e do terror em <i>Halloween Town</i> .....	41
3.3 AS CORES DE AMBIENTES OPOSTOS EM <i>A NOIVA CADÁVER</i> .....	49
2.3.1 A paleta <i>upstairs</i> .....	50
2.3.2 A Paleta <i>downstairs</i> .....	56
4. SINAIS E SÍMBOLOS.....	62
4.1 OBJETOS E FORMAS DO MUNDO DOS MORTOS EM <i>O ESTRANHO MUNDO DE JACK</i> .....	64
4.2 OBJETOS E FORMAS DO MUNDO DOS MORTOS EM <i>A NOIVA CADÁVER</i> .....	69
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	74
REFERÊNCIAS.....	77
ANEXOS .....	79



## 1. INTRODUÇÃO

*O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993) e *A Noiva Cadáver* (Tim Burton, 2005) são dois longas-metragens, animações musicais, em *stop-motion* – técnica de animação de corpos inanimados e maleáveis, que cria movimento de objetos através da montagem *frame to frame* – com histórias escritas e produzidas por Tim Burton. Conforme o próprio cineasta afirma:

De tantas maneiras desenhar animações é mais fácil porque você realmente pode fazer qualquer coisa, pode desenhar *qualquer coisa*. Animação em terceira dimensão tem limitações porque se está trabalhando ao redor de fantoches. Mas eu acredito que assim é mais eficaz porque é tridimensional, dá a sensação de que está ali.<sup>1</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 116)

Ambos os filmes se valem de elementos estéticos – as cores, os símbolos que compõem a arte do cenário e personagens, a música – para construir seu “projeto poético”, “os princípios éticos e estéticos, de caráter geral, que direcionam o fazer do artista” (SALLES in VAZ, p. 931, 2012). Deparamo-nos, em ambos, com universos especialmente dicotômicos, separados entre morte e vida, plenitude e vazio, alegria e infelicidade. Embora sejam mundos imaginários distintos com tramas que aparentemente não se relacionam, vale ressaltar a forte importância que se dá à representação dos mortos e à forma como esta se caracteriza ao longo da história. É possível, inclusive, afirmar que, em se tratando de dois trabalhos frutos da inspiração de um mesmo artista – Tim Burton – os dois objetos de estudo estão intimamente relacionados à sua visão de mundo e influências desse mesmo indivíduo.

A história de *O Estranho Mundo de Jack* se passa em *Halloween Town*<sup>2</sup> e conta a tentativa dos mortos monstruosos da festividade das bruxas de realizar o Natal – liderados pelo protagonista, Jack Skellington, famoso assustador que ansiava por novos horizontes e pela agitação do desconhecido “calor natalino” recém-descoberto. Apesar dos indivíduos residentes na cidade do Dia das Bruxas terem como “ofício” criar métodos tenebrosos para promoverem o medo a todos na

---

<sup>1</sup> Tradução livre feita por mim, a partir de um texto em inglês, exclusivamente para esse trabalho.

<sup>2</sup> Cidade do *Halloween*.

data de tema macabro, os personagens demonstram uma curiosa inocência e ignorância sobre o sentimento de felicidade e não parecem – com exceção, talvez, do bicho papão, *Oggie Boogie*<sup>3</sup> – essencialmente ruins. O próprio Tim Burton (2006) afirma que no filme não há ninguém ruim, nem mesmo o bicho-papão seria realmente ruim, apenas um “vizinho estranho”.

Para mim, o Halloween sempre foi a noite mais divertida do ano inteiro. É quando as regras são todas esquecidas e você pode ser qualquer coisa. A fantasia governa. Só é assustador de uma maneira engraçada. Ninguém sai para levar alguém à morte de susto. Eles saem para encantar as pessoas com seu jeito assustador, e é disso que se trata o Halloween, é disso que se trata *O Estranho Mundo de Jack*.<sup>4</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 124)

Já *A Noiva Cadáver* remonta à antiga Era Victoriana europeia em uma pequena e pacata vila, ao contar o drama de Victor Van Dort, um rapaz que acidentalmente fica noivo de uma cadáver na véspera do seu casamento com Victoria Everglot, uma jovem de família aristocrata – secretamente – falida. Victor acaba sendo levado para o mundo dos mortos, *downstairs*<sup>5</sup>, e, a partir disso, acompanhamos os contrastes da vida e pós vida, radicalmente polarizados entre ambientes frios e quentes, repressores e receptivos, de padronização e liberdade.

*A Noiva Cadáver* é o Burton clássico no momento em que ele propõe mundos opostos dos vivos e dos mortos e, ainda, contra o convencional, a austera e cinza terra dos vivos em nada ofusca ou diminui a mais colorida terra dos mortos.<sup>6</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 252)

Tim Burton comprovou nos seus trabalhos, ao longo de sua carreira, certo fascínio pela temática sombria e curiosa da morte, do contraste entre os fatos obscuros e iluminados da vida, como se esta fosse composta de oposições e necessitasse delas: “a vida é uma incrível mistura de momentos engraçados e triste e dramática e melancólica e brincalhona e todas as coisas” (BURTON; SALISBURY,

<sup>3</sup> Como é chamado na versão original, em inglês, do filme. Esse ser ficaria isolado de todas as organizações, planos e convivência dos demais moradores da cidade e, todas as vezes que se referem a ele na história é com o intuito de evita-lo, ressaltando a necessidade de deixa-lo afastado do que é feito.

<sup>4</sup> Tradução livre feita por mim, a partir de um texto em inglês, exclusivamente para esse trabalho.

<sup>5</sup> Termo usado na versão original, em inglês, e que será considerado nesse trabalho por acreditar-se que a tradução literal para o português não abrange o sentido exato que a expressão na sua língua original.

<sup>6</sup> Tradução livre feita por mim, a partir de um texto em inglês, exclusivamente para esse trabalho.

2006, p. 248). Alguns exemplos de filmes dirigidos por ele e que abordam o mundo dos mortos com humor e ironia são *Os Mortos se Divertem* (1988) – com um mundo dos mortos burocrático e um excêntrico protagonista, já falecido, *Bettlejuice*, especialista em expulsar os vivos, um exorcismo ao avesso – e *Sombras da Noite* (2012) – história de um vampiro atrapalhado que tenta se adequar aos tempos modernos. Em seu livro *Burton on Burton* (2006), de coautoria com Mark Salisbury, o diretor conta sua admiração pelo Dia de Todos os Santos mexicano, em que os mortos são festejados e caveiras se tornam símbolos de renascimento e vida, indo de encontro com a representação mais divertida e otimista que Burton costuma dedicar aos objetos mórbidos.

A visão do homem sobre a morte se transformou ao longo dos séculos, variando entre culturas, mas se mantendo sempre como uma questão importante para as civilizações esse momento em que nosso corpo não é mais funcional e se deteriora, evocando o desconhecido sobre o destino de nossa mente, memórias e um suposto novo mundo para onde nossa “essência além da matéria” poderia ir. Por esse motivo, a falência corpórea costuma ser vista como uma “face obscura, aterradora” (VERNANT in JUNIOR, 2005) daquilo que nosso conhecimento científico ainda não consegue transpor, descobrir, elucidar.

Embora separados por vinte anos entre suas produções e com tramas distintas, ambos os filmes representam visualmente, cada um, o mundo dos mortos de formas peculiares, convergindo, ainda assim, para uma desconstrução da concepção convencional da morte como tema unicamente negativo e mórbido. Ainda que *O Estranho Mundo de Jack* demonstre os seres sem vida com uma paleta de cores predominantemente fria – com cinza, preto, violeta – e muitas sombras, ao contrário de como aparecem em *A Noiva Cadáver* – em meio a cores quentes, bem saturadas e muitas luzes – nas duas animações podemos ver semelhanças que convergem para uma visão próxima da morte: caricata, repleta de humor e até ingênua perante o pavor que certos símbolos - esqueletos, corpos em decomposição – possam causar.

Nos dois longas-metragens, há um contraste cuidadosamente delineado entre ambientes opostos: *Halloween Town* – dos mortos, dos sustos, da estrutura curiosamente política dessa terra – versus *Christmas Town* - dos sonhos, presentes, calor e felicidade - em *O Estranho Mundo de Jack*; e *Mundo dos Vivos* – *upstairs*,

das convenções, deveres, das traições, da negação dos desejos e sonhos – *versus* Mundo dos Mortos – *downstairs*, da libertação, cura, receptividade, acolhimento e felicidade – em *A Noiva Cadáver*. Sem dúvidas, porém, entre ambas as animações, é em *A Noiva Cadáver* que as escolhas e uso das cores adquire maior expressividade a partir do momento em que dois ambientes são comparados, sequência após sequência, durante toda a narrativa. Em *O Estranho Mundo de Jack*, a oposição cromática é importante, contudo não se apresenta no decorrer do filme com a mesma frequência.

Para se estabelecer um panorama de como são representados visualmente os mortos – e onde vivem – nas animações, foi feita uma análise fílmica privilegiando os elementos da montagem estética que mais evidentemente os caracterizam: cores – luzes e sombras – e símbolos utilizados. Antes de iniciar, porém, a observação de todos elementos estéticos supracitados, construiu-se, no primeiro capítulo, um panorama de como a morte foi encarada e referenciada no decorrer da história da civilização ocidental, particularmente da Idade Média até a modernidade. Para isso, foi utilizado o estudo do historiador francês Philippe Ariès no livro *História da morte no Ocidente* (2012). Ademais, foi delineada a forma usual de caracterização desse tema no cinema, em ficção e documentário, perpassando as questões éticas e morais que acompanham essa representação imagética e observando como a construção da morte transparece as referências do próprio diretor da história – com base no conceito de projeto poético de Cecília Salles (2004).

Ainda no primeiro capítulo, são delineados os aspectos de uma das principais influências do trabalho de Tim Burton, o movimento expressionista alemão, referência estética das artes góticas presente dos seus filmes – especialmente nos que serão estudados – como no uso das cores, luzes e de imagens angulares e contornos exagerados – membros muito finos e alongados, como os de Jack Skellington em *O Estranho Mundo de Jack*. Como referência para esse período, é utilizada, principalmente, a obra *História do cinema mundial* (2006) de Fernando Mascarello, da qual se retirou a conceituação desse movimento artístico – nas artes plásticas e, especialmente, cinema.

No segundo capítulo, é observado o uso das cores nos dois filmes em *stop-motion*, construindo-se um paralelo das escolhas cromáticas dos dois ambientes

distintos e opostos que são evidenciados nos dois filmes – o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, em *A Noiva Cadáver*, e *Halloween Town* em oposição à *Christmas Town*, em *O Estranho Mundo de Jack*. Como embasamento teórico para se falar das cores junto de seu potencial psicológico e simbólico, é utilizado o estudo da autora e psicológica alemã Eva Heller, do livro *A psicologia das cores* (2013), que estabelece interpretações sobre o uso de cada tonalidade além do seu sentido estritamente gráfico: cada pigmento específico pode transpassar um sentimento e afetar nossas emoções e razão de maneira particular de acordo com seu contexto. Para isso, é empregado também o conceito da autora de “acorde cromático” – a combinação de duas ou mais cores que, quando juntas, adquirem um significado específico.

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. (HELLER, 2013, p. 17 e 18)

No terceiro capítulo, é ressaltada a importância de se analisar os símbolos dispostos no *design* de um filme, a partir do momento em que objetos que adquiriram conteúdos simbólicos passam a carregar significados universais e, por isso, influenciam decisivamente a visão que se transmitirá de algum personagem ou ambiente. Ao representar a morte, algumas imagens são repetidamente exibidas, como aranhas, caveiras e corvos, contribuindo na construção da figura da morte em cada filme. É aproveitado o estudo dos autores Adrian Frutiger (2007) e Dorling Kindersley (2012) ao se destacar os significados que o reforço de cada símbolo traz e como eles contribuem para a construção de sentido do filme.

Por fim, além dos autores previamente citados e outros livros e artigos já publicados sobre os temas tratados, esse trabalho conta com o apoio bibliográfico de obras consultadas que tratam especificamente das obras *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack*, como *Burton on Burton* (BURTON; SALISBURY, 2006) e *Tim Burton – Masters of Cinema* (FERENCZI, 2010), que, além de analisarem filme por filme de Tim Burton, ainda citam semelhanças e tendências nos longas de sua

autoria, o que pode auxiliar na compreensão do universo das animações aqui estudadas.

## 2. RECONTANDO OS MORTOS

O mistério que paira sobre a morte – se nossos pensamentos e existência findam com a falência do corpo, se há alma ou qualquer essência do que fomos enquanto vivos que permaneça – a define como um tema de particular interesse ao longo da história do ser humano. As religiões, em geral, ao tratar dos assuntos que concernem à alma, à substância abstrata que perpassa o conceito da carne, do corpo físico – limitado pela morte – costumam estabelecer significados e interpretações sobre o que sucede a perda da vida terrena. Como a sociedade ocidental é, em grande escala, demarcada pelas tradições do cristianismo, isso se refletiu, igualmente, na relação que se constituiu ao longo dos anos com a imagem da morte – como foi tratada, seus símbolos e os demais pensamentos sobre esse tema.

Falar da morte sem exagerar no mórbido é um paradoxo profundo, mas a morte é a pulsão da vida e compreende-la, apresenta-la, resgata-la do imaginário, do inconsciente é encerrá-la no destino humano, como parte instigante dele. (SOUZA, 2009, p. 26)

Ao descrever morte como pulsão de vida, ou seja, como algo que confere sentido, impulso e até um certo encanto, Souza (2009) contraria a concepção de que o fato inquestionável da existência da morte a limite meramente à noção mórbida e negativa do fim da existência física do ser. Paradoxalmente, portanto, a figura da morte possibilita uma interpretação obscura, pessimista, destrutiva, embora simbolize, ao mesmo tempo, o aspecto inesperado, místico, curioso, sobrenatural e – sob certa análise – positivo. Tim Burton (2006), por exemplo, autor de ambas as histórias que deram origem aos filmes de animação *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver*, expõe sua preferência em visualizar – e construir – o imaginário da morte, dos mortos e dos assuntos que os circundam com humor e em dissonância

com a perspectiva do senso comum de que o que é costumeiramente concebido como sombrio é necessariamente negativo.

Em *A Noiva Cadáver*, a morte é representada como uma passagem para uma “pós-existência” de libertação dos males – físicos, morais e psicológicos – de felicidade em demasia – ao contrário da angústia e inércia do mundo dos vivos – de humor, animação, igualdade, confraternizações. Os símbolos de morbidez estão presentes – os esqueletos, corpos em decomposição – e são justapostos com as festividades entusiasmadas, reforçadas pelo uso das cores de simbologia positiva que conferem ao “submundo” uma aparência favorável e, inclusive, desejável. Em *O Estranho Mundo de Jack*, apesar de não se aludir à passagem da vida para a morte em si, os seres de *Halloween Town*<sup>7</sup> são caricatos, cômicos e o cenário da diversão – mesmo que esta seja provocar sustos – se sobressai às noções dos mortos como sinônimo de essências do mal.

Visto isso, para ser possível estabelecer um panorama de como Tim Burton representou o mundo dos mortos nas animações em *stop-motion* aqui observadas, é imprescindível delinear como a abordagem sobre a morte foi alterada no decorrer da história ocidental. Ao discorrer sobre a forma com a qual se deu a relação do homem com o fim da sua própria vida ao longo do tempo – da Idade Média até os dias atuais – enriquecer-se-á a discussão sobre o uso desse tema nos filmes de Burton através da sua interpretação estética da morbidez, *a posteriori*.

## 2.1 A MORTE ATRAVÉS DOS TEMPOS

No decorrer dos séculos, a morte foi encarada de formas distintas pelos indivíduos. Segundo o historiador francês Philippe Ariès<sup>8</sup>, o mundo ocidental vivenciou a experiência do fim da vida em quatro etapas desde a Idade Média: a morte domada – da experiência familiar, de resignação, comum por ser tão frequente; a morte de si mesmo – da preocupação com a particularidade de cada um através de levantamentos como do juízo final e do maior culto aos mortos; a morte

---

<sup>7</sup> *Halloween Town* é a cidade dos seres mortos e assustadores que organizam a festa do Dia das Bruxas todos os anos no “mundo real”, dos vivos.

<sup>8</sup> O subcapítulo 2.1 desse trabalho utilizará como base o livro *História da morte no Ocidente* (2012) de Philippe Ariès.

do outro - da dramatização excessiva, dos contos mórbidos eróticos, da dificuldade em aceitar a perda; e a morte interdita – objeto de vergonha, tabu.

Na Idade Média, morria-se muito devido a piores condições de higiene, à facilidade na proliferação de doenças e pestes – que facilmente dizimavam uma imensa parcela da população europeia. Falecer se tornou vulgar, o homem sabia que sua vida chegaria ao fim e lidava com isso inerte em uma atitude “segundo a qual a morte é ao mesmo tempo familiar e próxima, por um lado, e atenuada e indiferente, por outro” (ARIÈS, 2012, p. 36). A alta influência do clero e dos valores religiosos católicos sobre as pessoas, especialmente os camponeses da época feudal, colaborava para que se aceitasse a morte como um desígnio divino, a vontade de Deus sobre tudo o que acontece – portanto, algo a se submeter com resignação. Apesar disso, os mortos eram temidos e mantidos distantes – fora das cidades, *extra urbem*<sup>9</sup> – sendo, assim, os cultos funerários uma forma de encerrar a presença dos que se foram na terra.

Ainda nesse período, os cemitérios começaram, aos poucos, a fazer parte do terreno das Igrejas, ilustrando a crença na necessidade dos corpos ficarem mais perto dos santos – *ad sanctos*<sup>10</sup> – e, portanto, de Deus e do “céu”. Embora os cadáveres permanecessem afastados das zonas centrais das cidades, as regiões periféricas se constituíam ao redor das abadias cemiteriais – terreno da Igreja - e, gradativamente e espontaneamente, esses locais foram utilizados para comércio, dança e jogos – simplesmente pelo prazer de se estar junto – atividades estas que, depois, foram proibidas sob pena de excomunhão do catolicismo. Antes de existir essa censura e punições, porém, era possível se notar como conviver – até festivamente – em locais de cadáveres, ossos e toda morbidez de corpos em decomposição não impedia os indivíduos de viver e confraternizar, normalmente, em comunidade.

Mas se no fim do século XVIII começava-se a perceber sinais de intolerância, é preciso admitir que durante mais de um milênio estava-se perfeitamente acomodado a esta promiscuidade, entre os vivos e os mortos. O espetáculo dos mortos, cujos ossos afloravam à superfície dos cemitérios, como o crânio de Hamlet, não impressionava mais os vivos que a ideia de sua própria morte. (Ariès, 1977, p. 49)

<sup>9</sup> Termo em latim usado por Ariès para designar o “fora das cidades”.

<sup>10</sup> Termo usado por Ariès para se referir ao que está próximo aos santos.



A partir da segunda metade da Idade Média, algumas modificações e “fenômenos” apareceram, fazendo com que se desse maior atenção à particularidade de cada um em relação à morte. A representação do Juízo Final, por exemplo, como uma “corte de justiça” em que toda sua vida é posta em uma balança para completa avaliação dos seus atos, demonstra clara ligação com a noção de “biografia individual”, a partir do momento em que as atitudes durante a vida definiriam a redenção ou punição divina. No instante antes da “despedida”, o homem poderia rever por si só, também, o que havia feito e, a partir daí, tomar maior consciência de si mesmo, dedicando ao momento de “passagem” uma importância que não existia anteriormente e, portanto, revelou-se algo a se pensar mais particularmente.

Nos séculos XVIII e XIX, o Romantismo uniu o tema macabro da morte ao erotismo, à paixão, à beleza. Segundo Ariès: “Essa é a grande mudança que surge no fim do século XVIII e que se tornou um dos traços do Romantismo: a complacência para com a ideia da morte” (ARIÈS, 2012, p. 70). Os gestos e palavras do moribundo ganham mais ênfase, assim como sua própria figura em uma ação que presidia o momento de “passagem”. Além disso, o luto dos que ficam adquire um exagero na demonstração do sofrimento por quem se foi - “chora-se, desmaia-se, desfalece-se” – reflexo da maior dificuldade dos sobreviventes em lidar com o fim da vida do outro. Essas características eram expressas igualmente na literatura romântica, repleta de lirismo, exacerbação das emoções, paixões e angústias além, naturalmente, do *byronismo* – o “mal do século”: dos discursos pessimistas que enxergavam a morte como fuga e libertação das depressões.

Com a chegada do século XX e dos tempos modernos, houve uma brusca mudança na relação com a morte, que passou a ser “interdita”, objeto de vergonha. O moribundo, agora, deveria ser poupado ao não ser informado sobre seu estado grave de saúde porque as pessoas próximas não desejavam lhe dar notícias cruéis e ruins que iriam contra o ideal de que a vida é essencialmente feliz – ou necessita assim parecer. As atitudes excessivamente dramáticas no luto foram minimizadas e substituídas por discretas condolências e pelo sofrer sozinho e escondido, sem causar repugnância ou incutir aos demais uma dor e desalento que podem inspirar pena.

Outra mudança expressiva advinda da modernidade e presente até hoje é o deslocamento do local da morte para os hospitais, pois se tornou inconveniente morrer em casa. Os médicos adquiriram o papel de prover ao paciente uma melhor morte – pois mortes drásticas, *embarrassingly graceless dying*<sup>11</sup>, não são facilmente toleradas pelos que ficam e desencadeiam emoções demasiadamente fortes e que precisam ser evitadas. Espera-se pela morte agradável, pelo *acceptable style of living while dying*<sup>12</sup> e pelo *accetable style of facing death*<sup>13</sup> – a melhor forma de encarar a morte, aquela que não cause constrangimentos e minimize a necessidade do contato com o a deterioração natural do corpo de quem está morrendo.

O interdito da morte ocorre repentinamente após um longo período de vários séculos, em que a morte era um espetáculo público do qual ninguém pensaria em esquivar-se e no qual acontecia o que se buscava. Rápida inversão, esta! (ARIÈS, 1977, p. 89)

A visão da morte como interdita, algo a ser evitado em conversas tal como na expressão dos sentimentos pela perda que ela sempre simboliza – o fim da vida, a separação de um ente querido – resulta em uma significação desse tema como um objeto a ser tratado com o devido cuidado. No cinema, por exemplo, há questões morais e éticas que atravessam a narrativa de um produto fílmico que resolve narrar a morte. Há, contudo, liberdades maiores em um gênero – ficção – do que em outros – como o documentário – que são interessantes de serem observadas junto da particularidade dessa representação em cada um antes de se elaborar um parecer sobre a morte da imagem.

## 2.2 A MORTE NA IMAGEM DE NO CINEMA

Permanecemos no momento da sociedade em que a morte representa, em geral, uma agressão à noção do ideal de felicidade do nosso cotidiano e buscamos silenciá-la em nossas relações íntimas. Para Melo (2013), porém, é necessário enfatizar que o homem moderno, rodeado das novas descobertas científicas e

<sup>11</sup> Segundo Ariès, termo americano para se referir a um “modo embaraçoso de morrer”.

<sup>12</sup> Segundo Ariès, termo americano para se referir a um “modo aceitável de viver enquanto morre”, ou seja, não demonstrar fortes emoções e sofrimento exacerbado enquanto se espera a morte.

<sup>13</sup> Segundo Ariès, termo americano para se referir a um “modo aceitável encarar a morte”, com interpretação semelhante ao *accetable style of living while dying*: aguardar a morte com serenidade, sem constranger ninguém ao seu redor.

tecnológicas, vê a morte como algo a ser vencido, superado, combatido – com todos esses novos aparatos criados ou a serem inventados. Contudo, como ainda não há nenhuma maneira – nem perspectiva próxima – de impedir o fim da vida, morrer é um sinal de derrota, incompetência, impotência humana.

Todavia, um aspecto interessante da representação da imagem da morte no século XXI, analisando além de como ocorre nas relações íntimas interpessoais, está nas situações em que esta é vendida como um produto – mais especificamente, um produto midiático. Ao contrário da banalidade notada sobre a morte na Idade Média – aquela proveniente das muitas doenças e resultado da vontade divina – é habitual testemunhar, hoje, numerosas notícias de casos de assassinatos, acidentes fatais e crimes hediondos seguidos de homicídios retratados com naturalidade. Apesar da suposta indignação moral diante dos casos chocantes que vemos nos jornais, “morte” é produto, é *entertainment*, dá audiência e serve como importante pauta, sendo um assunto esgotado até suas últimas possibilidades.

Já no cinema, suporte dos objetos de estudo desse trabalho, podemos observar mais de uma forma de representar a morte. Patrícia Vaz (2012) ressalta que a maneira conforme um filme a apresenta constitui o projeto poético – conceito de Cecília Salles – do cineasta, ou seja, “ao modo de pensar a narrativa, de se relacionar com os personagens e com o público, abordando temas e questionamentos que refletem o seu estar e lidar com o mundo” (VAZ, 2012, p. 931). Observar, portanto, como as animações aqui estudadas discursam sobre o mundo dos mortos está além de uma análise meramente estética, pois se trata, ademais, do reconhecimento de um discurso e visão do próprio autor.

Especialmente nas obras de ficção, em que há menos um discurso ético e moral com a verdade do que é exibido, encontra-se uma liberdade poética maior para falar dos mortos, seja de forma bela, enigmática, mórbida ou cômica, de maneira estritamente lúdica, bibliográfica ou como crítica. Ainda, os filmes costumam simbolizar desejos e costumes do próprio homem ao lidar com a morte no seu cotidiano, como cita Melo (2013) ao lembrar alguns casos da ficção como: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), sobre o desejo de superar a morte; *Invasões Bárbaras* (Denys Arcand, 2003), com a morte como evento que reumaniza os homens; e outros títulos que a colocam de forma mais “intimista”, segundo ele, como *O Sétimo Selo* (Ingmar Bergman, 1957).

Nesse último, em especial, observamos o período da Idade Média ao retratar a época da morte inevitável que vinha da peste, da fome, das aflições em uma realidade quase apocalíptica em que o personagem principal, um cavaleiro, trava uma partida de xadrez – que ilustra a lógica, a razão – para tentar ludibriar a morte que lhe aparecia “em pessoa” além de desejar, ao menos, descobrir o que haveria após o seu “fim”. Não obstante, a figura macabra aplaca a todos, Deus não salva o cruzado e quem sobrevive é a arte: os artistas que caminham rumo a um horizonte de Sol – de esperança.

Na ficção, pode-se brincar com a morte, revê-la várias vezes e mesmo observá-la minuciosamente porque trata de um evento que não ecoa no nosso mundo; ensaiamos nessa forma de representação maneiras de lidar com um assunto que é indizível no cotidiano. (VAZ, 2012, p. 932)

No documentário, no entanto, segundo Vaz (2012), evita-se falar de morte porque, ao apresentar necessariamente um espaço da realidade, em que o espectador habita, são levantados conceitos éticos sobre como essa imagem é expressa e enquadrada pela câmera. Se na ficção é permitido até mesmo elevar o mórbido a algo risível, esperado, adorado, romântico ou visceral, nos documentários é desejável que se atente para o fato de que pode não ser positivo expor horror, asco ou prazer vinculado ao óbito. Como afirma Souza (2009, p. 19): “Porque o olhar do espectador ainda se esquia do horror, o olhar procura a imagem silenciada para estabelecer seu elo com o indizível, pois a morte no século da imagem ainda é a morte interdita”, ou seja, é relevante considerar a circunstância em que aquele que assiste o real talvez deseje uma máscara que o abrande.

É indiscutível que não há uma fórmula única para reproduzir esse assunto utilizando-se das imagens corretas, do discurso mais apropriado. Souza (2009) destaca em sua tese alguns tipos de “olhares” enumerados por Vivian Sobchack ao se filmar a morte em um documentário: o Olhar acidental, quando a câmera estava ali no momento de uma morte inesperada, com imagens geralmente tremidas – como o assassinato de John Kennedy; o Olhar impotente, visto à distância, sem interferências, o que é exibido usado como exemplos; o Olhar ameaçado, da proximidade com eventos de violência e morte – guerras, por exemplo; e o Olhar interventivo, em que há um encontro próximo e físico com a morte, um confronto.

Nas duas animações que serão aqui discutidas, ambas com história de autoria de Tim Burton, vemos uma perspectiva da morte – ou dos mortos, mais especificamente, já que em *O Estranho Mundo de Jack* não se trata da passagem de estado vivente para o desprovido de vida - como um tratamento brando, dos símbolos mórbidos atenuados pelo temperamento amistoso – e até cordial, humorado e receptivo – dos cadáveres e monstros sem vida. Por se tratarem de contextos diferentes, é primordial explorar esses universos isoladamente para, inclusive, traçar em quais pontos se distinguem e, sobretudo, em quais se equivalem perante as influências e preferências estéticas de Burton.

### **2.2.1 Narrando os mortos e monstros em *O Estranho Mundo de Jack***

*O Estranho Mundo de Jack* é uma animação que foi lançada comercialmente nos cinemas em 1993, fruto de uma história e personagens de autoria de Tim Burton – também produtor do longa-metragem – adaptado por Michael McDowell, roteirizado por Caroline Thompson e dirigido por Henry Selick – diretor escolhido pessoalmente por Burton. A história desse filme se passa em *Halloween Town*, a cidade de origem da festa de *Halloween*, na qual habitam mórbidos monstros sem vida que teriam como ocupação integral preparar as estratégias de sustos e peripécias para o Dia das Bruxas de cada ano. Lá vivem seres considerados horrendos, comuns ao imaginário de terror ocidental como múmias, zumbis, corpos cadavéricos, figuras demoníacas, fantasmas, vampiros, morcegos, bruxas, aranhas, gatos pretos, o próprio bicho papão e, claro, o famoso Jack Skellington, o “Rei das Abóboras”, um esqueleto vestido de terno listrado, o melhor assustador e ídolo de todos os seres monstruosos.

*O Estranho Mundo de Jack* narra a história de Jack Skellington, um esqueleto com profundos buracos negros no lugar no qual esperamos encontrar os olhos, estrela do *Halloween*, que está entediado com sua rotina que permanece inalterada ano após ano. A despeito de ser símbolo do temor e objeto principal de armações assustadoras, Jack sente um vazio, falta de algo que lhe preencha o espírito, afinal, acredita já ter alcançado o auge em sua ocupação e anseia por novidades e desafios.

Mas ano após ano é tudo igual  
 E já não aguento esse festival  
 E eu, Jack, o rei do horror  
 Quero algo mais, algo superior  
 Eu sinto que, bem dentro de mim  
 Há uma dor que não tem fim  
 Já fora, bem longe do meu lar  
 Meu coração quer me levar (ELFMAN, 1994, faixa 4)<sup>14</sup>

Um dia, seu “cão-fantasma” de estimação, Zero, o leva a um local em que nunca havia estado, no qual encontra uma porta que o transporta para o mundo do Natal – outra cidade que organiza as atividades de um feriado famoso. Lá, Jack fica maravilhado com o que se depara: luzes coloridas - saturadas, quentes, uma paleta diversificada – alegria, laços, muita vida<sup>15</sup>, neve, crianças brincando, o calor das relações entre as pessoas, a árvore de Natal com pisca-piscas. Repentinamente, se sente preenchido e com um bem estar como nunca antes havia experimentado.

Os monstros estão sumidos  
 Pesadelos não podem ser encontrados  
 E no lugar deles parece haver  
 Bons sentimentos em todo lado<sup>16</sup> (ELFMAN, 1994, faixa 6)

Ao retornar para sua cidade, Jack elabora um plano para levar a preparação do Natal para lá e fazerem eles mesmos, os mortos e monstros pavorosos, essa festa. Em sua ingenuidade, acredita que compreendeu os verdadeiros ideais natalinos e que pode, por si só, exercer o papel do Papai Noel – que deveria, por isso, ser sequestrado temporariamente, possibilitando a inversão de papéis. Sally é uma boneca de pano que ganha “vida” – movimentos, fala, sentimentos, pensamentos - por meio de uma experiência científica do Dr. Finklenstein – uma

---

<sup>14</sup> Trecho da faixa 4, *Jack's Lament* – *O lamento de Jack* - do CD da trilha sonora original do filme, traduzida para o português. *O Estranho Mundo de Jack*, embora Burton não o considere como um musical, é repleto de falas cantadas – que compõem a trilha sonora do filme - que contêm diálogos importantes para a compreensão do mundo dos mortos de *Halloween Town*.

<sup>15</sup> Quando Jack chega à cidade do Natal, um dos seus espantos se reflete em uma frase, que faz parte da canção *What's this?* (ELFMAN, 1994, faixa 6): “absolutely no one is dead” ou, em português, “absolutamente ninguém está morto”.

<sup>16</sup> Trecho da música *What's this?* (ELFMAN, 1994, faixa 6) livremente traduzido por mim para esse trabalho.

referência clara ao personagem da obra da autora Mary Shelley, *Frankenstein* (1818) - apaixonada por Jack e essencialmente boa sob a fragilidade de seu corpo fragmentado. Além do mais, é a única que percebe que haveria uma subversão deste feriado de dezembro e que isso não traria o bem<sup>17</sup>.

Os mortos tentam fabricar os presentes que seriam deixados nas casas das crianças que o “novo” Papai Noel, Jack Skellington, visitaria no “mundo real” – onde os feriados, de fato, acontecem, o universo mais realista, dos vivos, não fantasioso. É interessante observar que, ao produzir as lembranças, eram colocados artefatos e bichos amedrontadores nas caixas por pura ingenuidade dos monstros perante o que seria a beleza e felicidade esperada do Natal – acreditavam, por exemplo, que um pato amarelo e sorridente de presente estava equivocado e precisava, portanto, de alguns ajustes como dentes afiados e sangue para ser mais divertido. Eles não são ruins, não desejavam fazer o mal, mas o horripilante está intrínseco a eles, provocar o pavor é o trabalho que conhecem e fazem isso com uma curiosa – porém não sádica – alegria.

No fim, a previsão de Sally se mostra correta e, além de acabar por expor, sem querer, o verdadeiro Papai Noel ao terrível – o mais próximo de malvado de todos os seres em *Halloween Town* – Bicho Papão, as diferentes surpresas entregues por Jack em cada lar terminaram apavorando todas as crianças e pais que se depararam com pequenos bichos assombrosos dentro dos presentes. A nova aventura de Skellington culminou com sua queda livre após ser atingido por canhões das autoridades que, alertadas sobre as desagradáveis e perigosas entregas do suposto Noel, resolveram disparar ataques ao trenó de renas esqueléticas para proteger a população. Jack cai, desfalecido, sobre os braços de uma estátua de anjo em um cemitério, remetendo à escultura da *Pietà* de Michelangelo e vemos, dessa forma, o líder do mundo horripilante derrotado, acolhido pelos braços de um símbolo da religião, de benevolência, da compaixão.

Skellington não morre, afinal, por já ser desprovido de vida e retorna, assim, à *Halloween Town* para permitir que o legítimo Papai Noel salve o Natal sob a promessa de nunca mais interferirem no feriado que não lhes cabia. No fim das

---

<sup>17</sup> Outra observação interessante é que, mesmo sendo costurada e remendada pedaço a pedaço, Sally tem os contornos mais graciosos do filme, sem muitos exageros nas formas de seu corpo – como braços e pernas finos e alongados demais, ou tronco achatado, ou corpo com proporções anormais – perceptível nos outros personagens, no entanto, com a clara influência da estética expressionista.

contas, Jack e todos de sua cidade concordam que o que fazem bem é, realmente, assustarem e, através disso, proporcionarem a experiência também única e, por que não, divertida do Dia das Bruxas.

Apesar de *Halloween Town* ser um lugar cercado por um cemitério, repleto de criaturas típicas de pesadelos e filmes de terror tradicionais – árvores mal assombradas com esqueletos pendurados, palhaços tenebrosos, seres em decomposição e outras figuras de aspecto sombrio - pelo menos aos olhos do senso comum – Burton (2006) faz uma ressalva de que os mortos desse universo por ele criado não são necessariamente ruins. Segundo ele, desde sua infância lhe chamou a atenção aqueles personagens que aparentassem ser algo medonho exteriormente, contudo demonstrassem, sob análise mais profunda, serem mais do que a aparência exterior permitiria notar:

Tematicamente há alguma coisa que eu goste, e ainda me identifique, e tenho me identificado em outros filmes sobre esse tipo de personagem, algo como um Grinch<sup>18</sup>, que é considerado como assustador, mas na verdade não é. Novamente, isso me leva aos filmes de monstros que eu gostava quando criança. Eles eram considerados tenebrosos e ruins, mas não eram.<sup>19</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 116)

No lar dos seres responsáveis pelo Dia das Bruxas, a ausência de vida do local não é notada por ninguém: putrefação, ossos, decomposição e a presença da figura da morte – inevitável no caso daqueles personagens – são naturais para qualquer um ali. As relações, inclusive, se dão em um sistema de organização da sociedade muito semelhante ao que se vive normalmente em países democratas: uma cidade organizada por um prefeito, com seus assessores, formada por cidadãos que seguem um cronograma – literalmente com marcação de tempo – para organização do próximo evento essencial – no caso, o *Halloween*. Há um agente central, influenciador das massas, famoso por sua competência – Jack Skellington – em que os demais se inspiram e de quem aguardam dicas para como realizar os próximos passos assustadores. Para a realização do Dia das Bruxas, portanto, cada

---

<sup>18</sup> Personagem do livro de Dr. Seuss, *How the Grinch Stole Christmas* – literalmente traduzido por “Como o Grinch roubou o Natal” – que conta a história de um ser que, após sofrer muito pelo julgamento dos outros pela sua aparência considerada horrorosa, se tornou um adulto amargo e decidiu, assim, estragar o Natal. Contudo, com a ajuda de uma pequena menina, redescobre os valores natalinos e desconstrói seus traumas de infância.

<sup>19</sup> Trecho em inglês livremente traduzido por mim para esse trabalho.



monstruoso indivíduo deve cumprir organizadamente um papel específico pré-estabelecido. Podem-se observar, ainda, famílias – mãe, pai e filho – mesmo que o filho tenha os olhos costurados, a carne apodrecida e, eventualmente, ande preso a uma coleira. Há o trio de músicos que toca nas ruas por alguns trocados, o cientista do local e o grupo de mulheres que são fascinadas pelo “herói”, Jack, ilustradas ali pelas bruxas.

Em *O Estranho Mundo de Jack*, o aqui chamado “mundo dos mortos” não é representação do local para onde os vivos vão após falecerem. *Halloween Town* reúne pavores, monstros e mortos que só existem com o objetivo de aterrorizar em uma data única do ano aqueles no mundo dos vivos. Entre si, todos se tratam através de relações cordiais comuns, obedecendo a hierarquia, o respeito à propriedade privada – a casa de cada um. Exceto no caso do Bicho Papão, com atitudes maldosas durante a história e banido pelos demais, de fato cada personagem é aterrorizador apenas pelo físico e função no feriado das bruxas – trabalho esse que demonstram gostar muito de fazer e realizar com humor:

Crianças afetuosas em todos lugares  
A vida não é divertida sem um pouco de susto  
Esse é o nosso trabalho, mas não somos maus  
Nessa cidade do Dia das Bruxas<sup>20</sup> (ELFMAN, 1994, faixa 3)

Durante todo o filme, é estabelecida uma relação de empatia entre o espectador e os seres de *Halloween Town* por serem carismáticos, curiosos, engraçados, além de mostrarem emoções e expectativas com as quais podemos nos identificar espontaneamente: inseguranças, amizades, sonhos, esperanças, ingenuidade, ignorância, comicidade. São indivíduos completos e complexos em sua totalidade que fazem um trabalho superficialmente considerado maldoso – apavorar pessoas – como algo comum e natural.

---

<sup>20</sup> Trecho em inglês livremente traduzido por mim para esse trabalho. A frase que se refere a “crianças afetuosas” é cantada, propositalmente, pelas figuras infantis de *Halloween Town* – uma criança de olhos costurados e pele com buracos decompostos, uma múmia em tamanho – e voz – de criança e uma mistura de morcego com vampiro também com fisionomias mais infantis.

### 2.2.2 Narrando os mortos em *A Noiva Cadáver*

A animação, também em *stop-motion*, *A Noiva Cadáver*, entrou em circuito comercial nos cinemas em 2005, tendo sido dirigida por Tim Burton, com roteiro de Pamela Pettler, John August e Caroline Thompson. A narrativa do filme teve seu embrião em um mito europeu do século XIX trazido até Burton por Joe Ranft – desenhista, desenvolvedor de histórias e dublador de diversos desenhos da Disney, a quem o longa é dedicado. A lenda era sobre um rapaz que, no momento em que ia ao encontro de sua futura noiva, deixou acidentalmente o anel de compromisso cair no dedo do cadáver de uma garota assassinada que, com isso, retorna dos mortos após ser, supostamente, pedida em casamento. Por conseguinte, o jovem é obrigado a “descer” ao submundo para esclarecer esse mal-entendido e se desvencilhar da pavorosa obrigação.

A fábula europeia trazida por Ranft resultou no nascimento de ideias para um futuro filme, ainda durante o desenvolvimento de *O Estranho Mundo de Jack* e, na época, Burton rascunhou alguns desenhos baseados no peculiar relato que acabaram por ficar esquecidos por anos até, finalmente, serem adaptados e aprimorados em conjunto com o desenhista Carlos Grangel. Disso, se originou *A Noiva Cadáver*, somado ao intuito de se construir uma nova animação em *stop-motion* em dissonância àquelas totalmente computadorizadas que, devido às possibilidades que as novas tecnologias de alta definição geram, estão progressivamente mais realistas e detalhadas.

Eu me apeguei à ideia de fazer isso em *stop-motion* por todas aquelas fortes razões. Porque quando eu imaginei personagens desenhados ou computadorizados, simplesmente não parecia o mesmo para mim. Há alguma coisa no *stop-motion* que me faz considerá-lo um formato emocional – eu não sei por que, eu acho que é pelo aspecto tátil de pessoas movendo modelos com suas mãos.<sup>21</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 248)

*A Noiva Cadáver* é, portanto, a história de um jovem, Victor Van Dort, filho de vendedores de peixes que enriquecem – os “novos ricos”, burgueses ascendentes – e que está prestes a se casar com Victoria Everglot, de uma família de aristocratas falidos. Todavia, ao treinar seus votos de casamento na floresta próxima da cidade,

---

<sup>21</sup> Trecho livremente traduzido por mim para esse trabalho.

coloca um anel de noivado, despropositadamente, no dedo do cadáver de uma jovem noiva que retorna para aceitar, satisfeita, o suposto compromisso. Mesmo se tratando de um engano, Victor é levado ao mundo dos mortos – literalmente para onde se vai após o fim da vida – para selar o seu destino ao lado da jovem morta.

Emily, a noiva cadáver, exhibe toda emoção, doçura e sonhos de quando ainda estava viva. Morta por sua paixão juvenil quando pretendia fugir por seu amor proibido com as joias e vestido de noiva da mãe, perdeu a vida concomitantemente ao momento em que se desiluiu do amor – tendo sido roubada e, em seguida, assassinada pelo homem a quem devotava puros sentimentos. A garota sob a carne pútrida e esqueleto gradualmente aparente se encanta com a possibilidade de experimentar um novo amor, ignorando, inicialmente, a realidade de que tudo não passava de um equívoco.

Ao chegar ao mundo dos mortos, *downstairs*, Victor se depara com um ambiente, contraditoriamente, de vivacidade e entusiasmo. Entre cadáveres de homens, mulheres, crianças e animais de todas as idades e épocas, há música animada – uma mistura de jazz e rock – cores saturadas, luzes festivas e uma recepção calorosa àqueles que chegam. Ali, não há preconceito, diferença de classe, credo ou gênero. Representando o oposto de onde vivia, encontrou um local sem amarras, obrigações, planos, privações ou julgamentos. Mesmo assim, toda morbidez da carne pútrida o assustava, ao menos a princípio.

Desesperado para escapar de toda a confusão em que se via envolvido, Victor consegue convencer Emily a visitar o mundo dos vivos sob um falso pretexto, para que pudesse contar, em segredo, à Victoria – a quem só encontrou uma única vez, mas já amava – o que lhe aconteceu. *Upstairs* remonta à Era Vitoriana europeia, uma época de puritanismo, valores morais rígidos e, ainda, com influência da rigorosa fé cristã. A sociedade de *A Noiva Cadáver* reflete muito bem essas características ao retratar os vivos em estado permanente de desânimo e consternação sob tons cinza e pasteis dos cenários e personagens.

Convivendo com os mortos por mais algum tempo, o jovem noivo passa a quebrar seus paradigmas e enxergar nos finados mais do que o seu estado de decomposição física. *Downstairs* simboliza a cura de doenças – males físicos que só fazem sentido com existência de vida – a receptividade, sinceridade, amizade, simplicidade, inocência e libertação que não encontrava em *upstairs* – onde sua

única alegria provinha da paixão por Victoria, razão essa que o atrela à vida, nesse momento, mais do que qualquer outra questão.

Victor se compadece da tristeza de Emily – que percebeu o engano de seu noivado, a indiferença de seu noivo em relação a ela e a diferença física fundamental entre eles: vivo e morta – e decide se envenenar para conseguir formalizar, por fim, seu casamento com ela. Essa ação, segundo o sábio de *downstairs*, Elder Gutknecht, deveria ser feita *upstairs* e, por isso, todos os cadáveres se dirigem ao mundo dos vivos para acompanhar o posterior casamento entre os dois. Um grande impulso para Victor chegar a essa resolução sobre seu futuro foi a descoberta de que Victoria estaria noiva de outro pretendente - forçada pelos pais, embora ele não soubesse – após o seu sumiço na véspera do casamento.

Em meio à confusão causada pela presença de defuntos – felizes e indiferentes ao terror que provocam – alguns mortos se encontram com entes queridos dos quais se separaram após o óbito e, assim, quebram o choque inicial e frieza típicas, ironicamente, daqueles viventes. Contudo, se descobre que o atual marido de Victoria era o mesmo homem que assassinou Emily e, após ele tomar por engano o veneno que seria de Victor – acreditando ser vinho – falece e é supostamente punido pelos próprios mortos. A noiva cadáver pede que Victor fique com a mulher que verdadeiramente ama e, finalmente, se liberta dos traumas passados e some em forma de borboletas em direção à lua, deixando o casal apaixonado junto.

Muito mais do que em *O Estranho Mundo de Jack*, Burton contradiz as visões do senso comum ao demonstrar o que acredita sobre a morte: que esta não precisa ser encarada com negatividade e que podemos estar muito mais mortos em vida do que após o falecimento, de fato, do corpo físico:

E é por isso que eu sempre me identifiquei com personagens e monstros de culturas como o México e o seu Dia dos Mortos, porque eu sempre senti que havia mais vida lá... Eu vim de um local suburbano e puritano no qual a morte era vista como tão obscura quanto negativa. Mas isso acontece a todos e eu sempre simpatizei com as culturas que fazem a morte parecer mais como parte da vida.<sup>22</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 253)

---

<sup>22</sup> Trecho livremente traduzido do inglês para o português por mim para esse trabalho.

Na história do seu primeiro longa-metragem de *stop-motion*, os mortos eram pavorosos e serviam para causar o terror, apesar de não serem, porém, seres essencialmente ruins, demonstrando, conforme citado, sentimentos, humor e formas de organização comuns aos vivos. Por serem monstros do *Halloween*, não havia um paralelo direto entre eles e as pessoas com vida do “mundo real”, o maior contraste revelado sendo, portanto, entre *Halloween Town* e *Christmas Town* – essa sim, local de bondade, calor e fábrica de felicidades. Contudo, a maneira caricata e, já diferente, com que narra as aventuras desses personagens ilustra a tendência de Burton ao caracterizar aspectos tidos como mórbidos e sombrios.

Em *A Noiva Cadáver*, esse pensamento é elevado ao máximo ao fazer um contraponto entre o que é literalmente a nossa morte, o fim do que entendemos como vida e a própria experiência que temos enquanto seres vivos. Em um século, como já dito, em que costumamos falar pouco do falecimento ou do luto, escondendo ou suprimindo emoções fortes a esse respeito, Burton traz a morte como um fato cotidiano e que seria melhor representada através do bom humor e naturalidade – não conformismo, mas como algo que pode ser positivo, inclusive: “E, além disso, aquela justaposição entre o que é considerado como normal e o que é visto como luz ou trevas, esse tema sempre foi muito importante para mim.”<sup>23</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 260).

Envolvendo-se diretamente como autor das histórias, sendo produtor ou diretor, Tim Burton costuma deixar a marca de suas próprias visões nos filmes dos quais participa ativamente. Em especial, sua perspectiva sobre os temas “sombrios” e sua justaposição com o que é visto como bom, assim como suas influências sobre esse tema desde cedo, naturalmente, aparecem constantemente nos seus trabalhos no cinema, como os aqui citados:

---

<sup>23</sup> Trecho livremente traduzido do inglês por mim para esse trabalho.

Certas coisas na vida passam e outras continuam com você. E é por isso que todos gostamos dos filmes – aqueles que fazem vocês sentir, você pensar sobre eles. Porque isso provoca uma identificação emocional tão grande, é realmente parte da sua construção emocional, de certa forma. Mesmo que eu não estivesse conscientemente fazendo isso, a energia estava lá: porque aquele foi o primeiro desenho que eu vi que tinha uma mistura de humor e terror e energia visceral e música.<sup>24</sup> (BURTON; SALISBURY, 2006, p. 259).

Como autor, produtor ou diretor de filmes com escolhas estéticas que se apropriam massivamente da expressividade das cores – mesmo em filmes com histórias fantásticas que não são de sua autoria, como *Alice no País das Maravilhas* (2010) e *A Fantástica Fábrica de Chocolates* (2005) – Burton carrega seus longas-metragens de simbologias cromáticas importantes para a interpretação da sua própria visão sobre a trama que se desenrola. Ao exemplo de *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver*, morte e vida são constantemente reforçados – ou contraditos, como em *A Noiva Cadáver* – pelo uso de cores específicas que espelham determinadas emoções e atmosferas, como se verá com mais detalhes no capítulo a seguir.

---

<sup>24</sup> Trecho livremente traduzido por mim do inglês para esse trabalho. Tim Burton fala sobre o primeiro desenho que viu na infância que envolvia temas mórbidos tratados com humor e como isso o influenciou dali em diante mesmo que não o fizesse conscientemente.

### 3. A EXPRESSÃO MÁXIMA DAS CORES

Tanto em *O Estranho Mundo de Jack* quanto em *A Noiva Cadáver*, verificamos uma significativa escolha das cores como principal elemento estético que colabora com a narrativa dos filmes. Assumindo um papel de enorme importância, acredita-se que – tal como no expressionismo alemão – a plasticidade desses longas-metragens é de tal relevância que merece um estudo detalhado sobre o papel que se incumbe e como cada cor trabalha para determinados significados.

Parte do sucesso de Burton vem da sua “habilidade de transformar a cor em um produto, fazer disso a fonte e conteúdo para um uma vasta rede de comunicação, uma comunicação com alta visibilidade no espaço público”, um espaço que vai além das telas dos seus filmes.<sup>25</sup> (ELLIOT in OLSON, 2007, p. 35).

Em seu livro *A psicologia das cores* (HELLER, 2013), a socióloga e psicóloga alemã Eva Heller consultou duas mil pessoas de diferentes profissões sobre suas cores prediletas, aquelas de que menos gostavam e quais efeitos acreditavam provir de cada uma delas. Para isso, durante a pesquisa, cento e sessenta sentimentos e características foram associados a cores específicas.

Os resultados das pesquisas demonstram que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica, esclarecemos por que isso é assim. (HELLER, 2013, p. 17)

Como acredita Heller, os sentimentos e emoções atribuídos a cada cor estão de tal forma arraigados em nossa mente que certas associações podem ser feitas de acordo com cada contexto. De posse dessa informação, é possível notar como a própria publicidade se apropria desse efeito ao optar por tons específicos para cada fim: o verde e o azul para produtos que expressem frescor, como balas de menta e hortelã; o vermelho que simboliza energia, força e vitalidade é usado pela Coca-

---

<sup>25</sup> Trecho livremente traduzido do inglês para o português por mim para esse trabalho.

Cola; e a combinação clássica e elegante do branco e preto na caixa do perfume caro e sofisticado Chanel Nº 5.

Essas preferências ao aplicar determinada cor em detrimento de outra também não são aleatórias no cinema. Como o filme é um produto que será exibido para espectadores diferentes, é de extrema importância planejar a paleta de cores combinada ao contexto da história, entrelaçando essas opções cromáticas aos significados para que a transmissão de ideias seja mais eficaz. Heller (2013) afirma que não existe cor destituída de um significado, que se dará de acordo com a forma com a qual foi utilizada – se no ambiente, no vestuário, no alimento ou em outro suporte. A psicóloga diz, ainda, que mesmo que uma cor possa atuar de forma diferente dependendo da ocasião, os resultados de sua pesquisa demonstram que cada uma está sempre associada a sentimentos e efeitos similares.

Dessa maneira, para um artista como Tim Burton, autor de ambas as histórias aqui analisadas, se torna indispensável conhecer os significados possíveis de cada tom e qual a melhor forma de utilizar a cor a favor da sua obra, conforme reforça Heller (2013):

Um terço da criatividade consiste de talento, um terço de influências ambientais que estimulam dons especiais e um terço de conhecimentos aprendidos a respeito do setor criativo em que se trabalha. Quem não souber nada a respeito dos efeitos gerais e da simbologia das cores, quem quiser confiar apenas em seus talentos naturais, será sempre ultrapassado por aqueles que possuem, além disso, esses conhecimentos. (HELLER, 2013, p. 17)

Visto que a expressividade das cores nas obras de Burton é marcante e emblemática, é essencial, examinar ainda suas prováveis inspirações no expressionismo alemão para essa estética específica. Como movimento artístico que considerou a aplicação de cores e exagero – e deformação – das formas como recursos plásticos para expressar sentimentos, torna-se valioso delinear em quais características se equivale às escolhas do *design* de *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver*.



### 3.1. INSPIRAÇÃO NO EXPRESSIONISMO ALEMÃO

Ao analisar as obras de Tim Burton ao longo de sua carreira, em geral, é perceptível sua preferência por uma estética que muito se aproxima daquelas dos filmes e artes plásticas do chamado expressionismo alemão. Essa referência está, sobretudo, no uso das cores e formas como instrumentos de transmissão abstrata de sentimentos e ideias da história. A forma que se pretende caracterizar personagens e cenários vai além da estrutura narrativa por si só, uma vez que o exagero na aplicação de cores, luzes e sombras costuma resultar em uma plástica de fantasia tipicamente gótica sem a qual a trama não poderia passar as mesmas emoções.

Tendo trabalhado juntos para criar outros mundos realistas obscuros e/ou mágicos, incluindo a mansão de *Edward Mãos de Tesoura* (*Edward Mãos de Tesoura*, 1990), Gotham (*Batman*, 1989; e *Batman Returns*, 1992), *Halloween Town* (*O Estranho Mundo de Jack*, 1993), e *Sleepy Hollow* (*A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça*, 1999), o estilo peculiar de Burton e a música inconfundível de Elfman os conferiu um grande volume de mundos góticos fantásticos.<sup>26</sup> (LEONARD, 2011, p. 11)

Para compreender, portanto, de que maneira os filmes de Burton – especialmente *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack* – se relacionam com as escolhas e usos estéticos dos filmes expressionistas, é imprescindível retomar um pouco da história desse movimento, recordando a forma com a qual ele se estruturou primeiramente na pintura e que características foram mantidas e adaptadas para as demais expressões artísticas até chegar ao cinema.

A arte expressionista<sup>27</sup> surgiu, antes de tudo, na pintura durante o fim do século XIX e o início do século XX, “em uma doutrina que envolvia uso extático da cor e a distorção emotiva da forma, ressaltando a projeção das experiências interiores do artista no espectador” (DENVIR in MASCARELLO, 2006, p. 59). Teve como influência direta o Fauvismo, movimento francês decorrente da libertação no uso da cor e da forma, liderado por Henri Matisse.

<sup>26</sup> Trecho livremente traduzido do inglês para o português para esse trabalho.

<sup>27</sup> A partir daqui, sempre que me referir ao expressionismo, será com base nos conceitos e explicações presentes no segundo capítulo – Expressionismo Alemão – do livro *História do cinema mundial*, organizado por Fernando Mascarello.

Outro incentivo veio dos chamados “pré-românticos” alemães, no final do século XVIII, grupo conhecido como *Sturm und Drang* – tempestade e ímpeto – liderada por autores como Johann Wolfgang von Goethe e outros escritores e dramaturgos como Friedrich von Schiller. “Influenciados por Shakespeare e Rousseau, esses artistas defendiam a superioridade do ‘gênio original’ do artista contra o intelecto.” (MASCARELLO, 2006, p. 57).

O expressionismo – termo que é atribuído ao crítico alemão Herwarth Walden, que o usou para qualificar obras opostas ao impressionismo – é definido, sobretudo, pelo compromisso com a verdade individual, com a criatividade interior, com os impulsos instintivos e emoções do autor, pela subjetividade acima da racionalidade. Exemplos de pintores que fizeram parte dessa geração são o holandês Vincent van Gogh e o norueguês Edvard Munch, da famosa tela *O grito*.

Como define o historiador da arte Roger Cardinal, o signo expressionista, ressaltando as experiências emocionais do artista sob formas excepcionalmente vigorosas, ‘convida o espectador a experimentar um contato direto com o sentimento gerador da obra’ (1988, p. 34). Essa revelação de impulsos criativos que brotam de um nível primitivo da vida emocional faz com que o Expressionismo possa ser identificado com uma tendência atemporal que, em princípio, pode se manifestar em qualquer momento, cultura ou parte do mundo. (MASCARELLO, 2006, p. 56)

Como as obras expressionistas se desenvolveram em outros campos artísticos além dos quadros – em poemas e narrativas, na música, teatro e cinema – em cada um deles havia certas peculiaridades. Na escrita, por exemplo, a defesa de uma espontaneidade completa encontrava uma barreira nas regras do próprio ato de escrever – adaptações gramaticais, se não forem bem aplicadas, impossibilitam o entendimento do leitor. Na música, uma das principais ações para transgredir o “ideal de beleza” era romper com os padrões tonais. Na dança, eram feitos movimentos espontâneos e emocionais “fazendo com que cada coreografia passasse a ter seu próprio código” (SORAIA in MASCARELLO, 2006, p. 61).

O expressionismo apareceu no teatro e cinema apenas após a Primeira Guerra Mundial. No teatro, foram criadas peças como *O medigo*, de Reinhard Johannes Sorge, e *O despertar da primavera*, de Frank Wedekind, que faziam do mundo interno do personagem o único elo entre os diversos elementos da trama, abrindo mão das noções tradicionais de estruturação da cena, segundo os

“princípios de unidade espaço-temporal” (MATTOS in MASCARELLO, 2006, p. 61). Nesses casos, a elaboração dos cenários no palco seria em função das emoções que se desejasse exprimir. Já no teatro, a iluminação e o excesso de maquiagem levavam a plástica à caricatura e ao grotesco, mórbido.

No cinema, o primeiro filme considerado parte do expressionismo alemão foi *O gabinete do Dr. Caligari* (1920), dirigido por Robert Wiene, lançado durante o período da República de Weimer. A partir desse longa-metragem, outros foram feitos com as mesmas características: dramas repletos de simbologias macabras, com cenários construídos com formas angulares que causavam desconforto nos espectadores, maquiagem pesada e deformadora, interpretação e movimentos exagerados com grande impacto visual. Algumas obras cinematográficas desse período foram: *O golem* (1920), de Paul Wegener; *Nosferatu: Uma sinfonia de horror* (1922) e *Fantasma* (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau; *A morte cansada* (1921) e *Dr. Mabuse: O jogador* (1922), de Fritz Lang; e *O gabinete das figuras de cera* (1924), de Paul Len.

Das estratégias específicas usadas nos filmes expressionistas e ressaltadas por Fernando Mascarello (2006) – composição, temática recorrente e estrutura narrativa – a que mais interessa ao comparar com as das animações em *stop-motion* de Tim Burton aqui observadas é a composição.

Os filmes feitos depois de *Caligari* apresentavam uma função única de diferentes aspectos ligados à *mise-en-scène* (luz, decoração, arquitetura, distribuição das figuras e sua organização em cena), que resultava numa ênfase na composição reforçada por maquiagem e figurino estilizados. Nesses filmes, personagens e objetos se transformavam em símbolos de um drama eminentemente plástico, causando, às vezes, a impressão de que uma pintura expressionista havia adquirido vida e começado a se mover – efeito que chegou a receber o apelido de *caligarismo*. (NAZÁRIO in MASCARELLO, p. 70)

Tal como em *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack*, há uma alteração plástica da realidade, com exagero em certas formas para passar algum sentimento específico – como o queixo excessivamente pontudo e rígido da amargurada Sra. Everglot, em *A Noiva Cadáver*” ou os membros finos alongados com movimentos angulosos de diversos personagens, com o Jack, em *O Estranho Mundo de Jack*. Além disso, é possível notar, como já ressaltado, que há um uso de cores – como nas artes plásticas expressionistas - luzes, sombras, além de

deformações propositais de maneira a contribuir ativamente na expressão interior dos personagens que compõem cada cena e espaço exibido. Como o expressionismo no cinema deriva, antes de tudo, das artes plásticas, são os aspectos visuais que, de fato, sofrem maior influência desse movimento. “Todas essas experiências que visavam captar estados de alma com base em aspectos visuais também se traduziram em tentativas de reproduzir imagens do inconsciente dos personagens.” (MASCARELLO, 2006, p. 72)

### 3.2 CORES EM *O ESTRANHO MUNDO DE JACK*

No filme *O Estranho Mundo de Jack*, somos apresentados a uma terra símbolo de uma ocasião festiva conhecida: o *Halloween* – “Dia das Bruxas” no Brasil. *Halloween Town* é, dessa forma, a cidade que abriga os seres incumbidos de realizar os preparativos para essa data todos os anos, o que inclui a elaboração de estratégias apavoradoras e dos planos para se provocar gritos e horror. Nesse lugar, os personagens personificam a morte através de corpos apodrecidos – mesmo na figura de uma criança – pálidos, com ossos expostos e imagens demoníacas igualmente desprovidas do que compreendemos como vida – embora sejam corpos animados - tal como vampiros, diabretes e zumbis.

O que se notará na análise das cores desse longa-metragem é que, assim como em *A Noiva Cadáver*, ele se aproveita do contraste entre dois ambientes tipicamente opostos – a terra do *Halloween* e a do Natal – para exemplificar sensações e características dos próprios personagens em cada um dos cenários. Todavia, essa contraposição não é explorada profundamente como no outro filme, permanecendo, portanto, *Halloween Town* como o local em *O Estranho Mundo de Jack* com maior expressividade e importância nas escolhas da arte – como a paleta de cores.

Em *O Estranho Mundo de Jack*, a cor representa o calor, completude e felicidade para Jack, que contrasta nitidamente com o bege sem graça do seu mundo do *Halloween*. Jack está infeliz porque sua vida simplesmente precisa de algo mais. Esse filme mostra ao público que o que Jack precisa é cor e ele encontra isso na árvore de Natal.<sup>28</sup> (OLSON, 2007, p. 35)

*Christmas Town* – a cidade que organiza a festa natalina anual com duendes e pequenas crianças – portanto, aparece na história apenas como a representação concreta dos desejos por novidades e do preenchimento para o vazio que Jack Skellington sente após o passar de muitos anos sob a mesma rotina. A busca pelo calor das cores e celebrações natalinas, dessa maneira, servem de gatilho para os fatos que se desenrolarão a partir da descoberta desse novo local pelo protagonista. Não é explorado, porém, o desenvolvimento de nenhuma figura desse universo, exceto, ao fim – e brevemente – o próprio Papai Noel, que acaba por ser raptado para que Jack ocupasse seu lugar. Inclusive, só visualizamos a terra dos duendes e presentes com detalhes uma única vez e, após isso, revisitamos seus objetos através da visão do “Rei das Abóboras”<sup>29</sup> e alguns *flashes* da preparação do Natal lá, apenas.

Por esse motivo, será feita, primeiramente, uma breve análise da paleta de cores de *Christmas Town* para que se compreenda a ambição de Jack durante todo o filme pelo que enxergava e ansiava nesse mundo e que é ausente em seu próprio ambiente. Em seguida, serão observadas as escolhas cromáticas para caracterização do principal cenário desse filme, *Halloween Town*, e de que maneira a opção por tais tons foi determinante para a definição do que é a cidade do Dia das Bruxas e de seus moradores.

### 3.2.1 A colorida *Christmas Town*

O que Jack Skellington descobre através da porta mágica que o leva para a cidade da festa de Natal – e de todos seus símbolos – é um local repleto de luzes e

<sup>28</sup> Trecho livremente traduzido por mim do inglês para o português para esse trabalho.

<sup>29</sup> *Pumpkin King*, na versão original em inglês, como se referem a Jack Skellington em *Halloween Town*.

cores majoritariamente quentes que se contrapõem ao ambiente invernal semelhante ao que é o Polo Norte: apenas a gelada neve forma o restante da paisagem por entre e ao redor das construções natalinas. Apesar do clima glacial, o ídolo do Dia das Bruxas se percebe, finalmente, “aquecido” pelas figuras, cores e sentimentos que emanam desse lugar nunca antes visto: *Christmas Town*.

A primeira visão que se tem de *Christmas Town* (Figura 1) nos remete à concepção de uma pequena vila cercada por montanhas geladas. O branco de reflexo azulado contrasta imediatamente com os tons predominantes das luzes da cidade: vermelho, amarelo e laranja – cores quentes que, unidas, formam o principal acorde da alegria. Segundo Heller (2013), essas três cores são elevadas ao seu máximo potencial de expressar energia, animação e prazer quando combinadas. Além disso, essa tríplice é usualmente associada às chamas – e ao calor que estar produzem – especialmente em ilustrações, devido à perspectiva quente que têm unidas, mesmo que o fogo seja, na realidade, azul e amarelo.



Figura 1 - Primeira visão de *Christmas Town*

O branco azulado da neve circunda toda *Christmas Town* lhe conferindo uma aura de morada da fantasia e dos sonhos. A principal cor do símbolo do *Walt Disney Pictures* - produtora americana de diversos filmes com histórias infantis que se passam em mundos fantásticos – é, também, e provavelmente não por acaso, o azul. Esse vínculo simbólico é evidenciado novamente pela escolha dessa mesma cor para caracterizar os poderes mágicos do personagem Mickey Mouse no filme da Disney *Fantasia* (1940).

O azul é a cor de todas as ideias cujas realizações se encontram distantes. No violeta, está simbolizado o lado irreal da fantasia – o fantástico. Laranja, como a terceira cor da fantasia, simboliza o prazer das ideias malucas. Azul-violeta-laranja, é esse o acorde da fantasia. (HELLER, 2013, p. 26)

Além do mais, há a expressiva diferença de temperatura notada pelo contraste entre as cores frias dos cristais de gelo em relação ao calor proporcionado pelas luzes da cidade. Quanto mais distante a paisagem, mais forte o tom de azul se torna, o que é justificado, igualmente, pela lei da perspectiva das cores (HELLER, 2013) segundo a qual uma ilusão do espaço se constrói através da temperatura de uma cor, ou seja, “uma cor parecerá tanto mais próxima quanto mais quente ela for; e tanto mais distante, quanto mais fria for” (HELLER, 2013, p. 24).

Entre todas as cores da cidade natalina, o vermelho é, sem dúvida, o maior destaque. Encontrado nas luzes que formam os pisca-piscas – enfeites típicos dessa celebração – nas roupas, tintura das casas e demais enfeites do local, a cor vermelha é decisiva para justificar cromaticamente a certeza de Jack ao considerar esse ambiente como caloroso, receptivo, alegre e cativante. O vermelho é a mais forte das cores, a primeira que se projeta em uma imagem – parece mais próxima – remete diretamente à vida devido à analogia com o sangue e é encarada, também, como a cor da felicidade.

A ideia de uma cor da felicidade na China é especialmente popular: em virtude de se festejarem os acontecimentos felizes com frequência em restaurantes, os restaurantes chineses são, em sua maioria, descorados em vermelho. Na festa chinesa do Ano Novo, que coincide com nosso Natal, pregam-se cartazes vermelhos onde se leem votos de felicidade para o novo ano, escritos em letras douradas. (HELLER, 2013, p. 59)

Em *What's This?* (ELFMAN, 1994, faixa 6), a música cantada por Skellington assim que ele se depara com esse ambiente até então desconhecido e que lhe é tão instigante, o personagem cita que consegue sentir em seus ossos o calor que vem de dentro das casas em *Christmas Town*. Essa sua sensação é explicitamente ilustrada ao se verificar a cor escolhida para as luzes que emanam das janelas (Figura 2) de cada construção: o laranja, que simboliza a diversão, sociabilidade, o lúdico, além do equilíbrio entre a luz e o calor – por ser fruto da combinação entre amarelo e vermelho – determinando, portanto, locais aconchegantes e convidativos.

E o laranja é a combinação de luz e calor. Dessa forma, ele é agradável em termos de ambiente. Sua clareza não é tão aguda como a do amarelo, sua temperatura não é sufocante como a do vermelho. O laranja clareia e aquece, e essa é a mistura ideal para alegrar o corpo e a mente. (HELLER, 2013, p. 187)



Figura 2 - Janelas das casas de *Christmas Town*

Outra importante escolha cromática destacada para designar o Natal é, certamente, o verde, percebido tanto na Árvore de Natal quanto na roupa e acessórios dos duendes (Figura 3) que são os moradores e realizadores desse feriado – conjuntamente com o Papai Noel, evidentemente. Heller (2013) aponta que o verde, em combinação com o vermelho, representa alta vitalidade, devido ao fato de o vermelho simbolizar a vida animal – o sangue – e o verde a vida vegetal – por estar vinculado à primavera, ao broto e à germinação.

A cor verde é o símbolo da vida em seu mais amplo sentido – não só com relação à humanidade, mas a todo que cresce. “Verde” é o oposto de murcho, de seco, de morto. A simbologia é tão internacional quanto a experiência: um inglês que se sente em plena forma costuma dizer que está “*in the green*”. (HELLER, 2013, p. 107)

As brilhantes e festivas luzes em tons de laranja, amarelo e vermelho, associadas ao emblemático verde vívido da árvore de Natal – símbolo máximo desse feriado de dezembro – são, portanto, o colorido que elucida as ânsias e sonhos de Jack Skellington. Em contrapartida ao que se vê e vive em *Christmas Town*, há a mais soturna *Halloween Town*, terra dos mortos que assombram aqueles



que vivem exclusivamente no Dia das Bruxas, atividade esta que veem como um divertido passatempo. Por serem indivíduos frutos do intuito de assustar – em uma data propícia para tal – naturalmente as cores escolhidas para os caracterizarem e ao lugar de que se originam são prioritariamente alusivas aos conceitos de terror.



Figura 3 - Seres de *Christmas Town*

### 3.2.2 As cores dos mortos e do terror em *Halloween Town*

*Halloween Town* nos é apresentada como o local de onde surge o feriado do Dia das Bruxas e no qual vivem os seres que se responsabilizam pela sua concretização, seguindo os planos elaborados por Jack Skellington, o *Pumpkin King* – Rei das Abóboras – e principal assustador dessa data, ídolo carismático e inspiração dos demais monstros do *Halloween*. Sua paleta de cores reforça a temática de uma cidade habitada por mortos, símbolos do imaginário do terror ocidental, com grande presença do preto – mesmo misturado a outros tons. Contudo, há escolhas que são feitas especialmente para ilustrar o ambiente da festa das bruxas, que tem uma tríade específica: preto, laranja e verde.

Diferente da maneira com que se coloriu o mundo dos mortos em *A Noiva Cadáver*, em *O Estranho Mundo de Jack* as cores que caracterizam o universo desprovido de vida não são simbolismos de positividade, harmonia ou felicidade.

Não obstante os personagens em *Halloween Town* sejam dotados de atitudes cômicas e não se considerem malvados, seu universo é formado por seres que têm por intuito provocar susto e medo nas pessoas do mundo real durante o Dia das Bruxas. Ainda que sejam figuras que encarnam a morte – em corpos pútridos com feridas apodrecendo, ossos à mostra e materiais fragmentados – essa cidade não é representação do local literal para onde aqueles que falecem se dirigem – muito embora Jack utilize um túmulo do mundo real para retornar a ela.



Figura 4 - Praça central de *Halloween Town*

O preto é, sem dúvidas, a cor mais presente em *Halloween Town* (Figura 4), seja para demarcar as constantes sombras que circundam o ambiente – tornando-o obscuro e mais amedrontador – ou como presença nas composições de outras tonalidades encontradas em todos demais elementos, como vestuários, luzes e cenário. Dessa forma, mesmo cores que podem ser associadas a características positivas se transfiguram, pois o preto transforma todos os significados positivos de todas as cores em seu oposto negativo, sendo, dessa maneira, a reversão de valores a sua ação mais forte.

Sempre que o preto estiver num acorde cromático em companhia do vermelho, do amarelo ou do verde, um sentimento negativo, uma característica negativa será visualizada nele: amarelo-vermelho são as cores da alegria de viver - mas se a esse acorde for acrescentado o preto, obteremos o acorde do egoísmo. (HELLER, 2013, p. 131)

Para exemplificar o efeito do preto nas demais cores, pode-se observar, inicialmente, sua presença na composição do verde que é aplicado como uma das

iluminações dos mortos (Figura 5). Ao invés de se constatar um significado vinculado à esperança, ao frescor ou à vida – como observado em *Christmas Town* – esse é um *slimy green*<sup>30</sup>, um verde lodoso, lamacento, sujo. Com isso, encontramos o horripilante e não o saudável, o tom do que está mofado – portanto, estragando – e do veneno. O vínculo do verde a uma simbologia venenosa provém da toxidade da composição da tinta utilizada nesse tom até o início do século XX, que tinha arsênico e causava malefícios à saúde.



Figura 5 - Iluminação Esverdeada em *Halloween Town*

O vermelho está presente em alguns elementos cenográficos – cortinas, estofados – em luzes refletidas pelo fogo de tochas ou velas e nos trajes de parte dos mortos. Sempre combinado ao preto e, quando proveniente de chamas, com o laranja, carrega consigo a noção de agressividade e paixões destruidoras – ódio. “Vermelho-laranja-violeta é o acorde da excitação. Quanto mais ameaçadora a excitação parece, quanto mais o preto se associa: vermelho-preto-laranja é o acorde da ira, o máximo em agressividade.” (HELLER, 2013, p. 66)

Além disso, o vermelho em *Halloween Town* denota sangue – ao horror que este provoca, à morte que sua perda causa – e essa particularidade fica evidente ao vermos a residência dos vampiros (Figura 6), o local com maior quantidade desse tom na cidade. Sendo seres que se alimentam do sangue que sugam de suas vítimas, não haveria cor com simbologia mais adequada para cobrir toda decoração do seu lar – sempre ao lado do preto.

<sup>30</sup> Expressão utilizada na canção *This is Halloween* (ELFMAN, 1994, faixa 3) para descrever uma das cores de *Halloween Town*.



Figura 6 - Casa dos vampiros em *Halloween Town*

Somando-se aos demais significados soturnos esperados para o ambiente monstruoso daqueles que existem para aterrorizar está a cor cinza (Figura 7), dos sentimentos sombrios, do tempo nublado e inamistoso. Encontra-se nos sinais de poeira, em construções, no céu sempre nebuloso – mesmo sobre o Sol. Como um tom sem força, que é modificado de acordo com os outros com os quais está combinado – o preto, verde lodoso, vermelho e laranja – apenas potencializa ainda mais a simbologia negativa que pode carregar em determinados contextos.

As plantas cujas folhas são cinzentas se tornam símbolos da tristeza. O chorão não apenas deixa de pender suas folhas – elas também são cinza. Os ramos e coroas do cinza alecrim eram, antigamente, enfeites típicos de jazigos. Na Idade Média, o alecrim era a planta do “amor enganado”. (HELLER, 2013, p. 270)

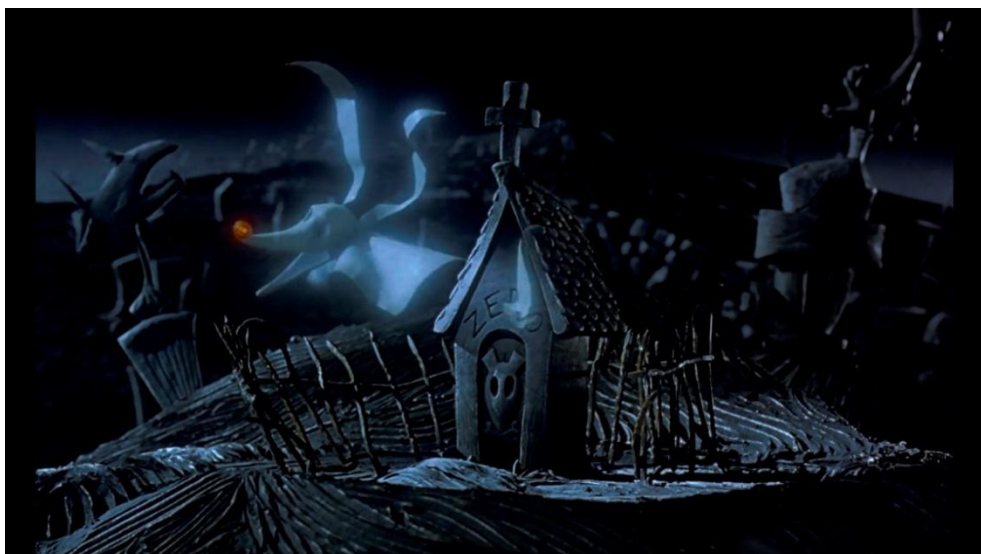


Figura 7 - Cemitério de *Halloween Town*



Uma figura que se difere dos outros seres de *Halloween Town* é boneca Sally. Criada pelo Dr. Finklestein, tem o corpo formado de tecido costurado em cada articulação com linha e preenchido por dentro com folhas secas, que a dão contornos voluptuosos. Além de essa citada distinção ser perceptível em sua personalidade amável e sonhadora, desprovida do dom para o terror dos demais – é apaixonada por Jack Skellington e a única que se preocupa com a deturpação do verdadeiro sentido do Natal – Sally exibe uma paleta de cores com diversas cores singulares que acabam por simbolizar sua individualidade.



Figura 8 - A boneca Sally

Sua roupa é um vestido de retalhos nos tons de laranja, rosa e verde justapostos. Como todo o resto em *Halloween Town*, também mistura o preto junto das outras cores, embora pontual e enfraquecido – insaturado – prevalecendo a impressão multicolorida única de suas vestes. Por ser a única personagem que tem não tem aptidão para amedrontar, sem sinais de podridão no corpo – não obstante seja construída por fragmentos – com gestos delicados e capaz de compreender a magia e ideais do Natal como nenhum outro em sua cidade. Com cabelo vermelho, unhas e lábios carnudos do mesmo tom, Sally representa a paixão, a força, a coragem – foi sozinha tentar salvar o Papai Noel das mãos daquele que é, de fato, malvado: o bicho papão.

Com mais de um retalho rosado na roupa da boneca, a mistura do vermelho com o branco – do frio e quente, um equilíbrio agradável de ambos – simboliza a feminilidade, a força dos fracos, o sentimentalismo, o charme, o sonho. Contudo, ainda que apresentando pedaços do verde que pode representar a esperança –

deixar de ser aprisionada por seu criador, viver ao lado do seu amado – e do laranja – alegria, calor moderado e agradável – a mistura com o preto se justifica por ser melancólica, insegura consigo mesma e, além disso, ainda fazer parte do clima assombroso de *Halloween Town*.

Outro elemento com iluminação e coloração peculiar dentro do mundo dos mortos é a lua (Figura 9), que ganha destaque nas duas principais cenas que se passam no cemitério: durante a reflexão de Jack sobre suas expectativas por novos horizontes que ultrapassem o convencional e quando ele finalmente se encontra com a boneca Sally ao fim do filme – reconhecendo um ao outro como companheiros eternos, de mãos dadas. Nesses dois momentos, a lua cheia e enorme na tela emana seu brilho amarelado com regiões alaranjadas – ao centro e ao redor – atrás de ambos os personagens que, sobre o mesmo pico sinuoso que termina em espiral, divagam sobre a vida.

Quando Skellington vai ao mundo real, por exemplo, vemos uma lua com sua habitual aparência esbranquiçada, muito diferente da que há em *Halloween Town*. Pela forma, portanto, com que a figura do luar é utilizada nessas ocasiões bem específicas na cidade dos mortos, pode-se vincular o amarelo – ao lado da representação literal da luz – com a iluminação da própria consciência, da sabedoria, dos momentos de reflexão, inspiração, intuição e novos projetos.

A cor da luz, em sentido extensivo, torna-se a cor da iluminação. Em muitas línguas, e também no alemão, “claro” e “sagaz” podem significar a mesma coisa. No Islã, o amarelo-ouro é a cor simbólica da sabedoria. No simbolismo europeu antigo, o amarelo também é a cor da inteligência: o azul é a cor do espiritual, pertence aos poderes extraterrestres; o vermelho é a cor das paixões, pertence ao coração; o amarelo é a cor da inteligência, pertence à cabeça. (HELLER, 2013, p. 86)



Figura 9 - A lua em *Halloween Town*

O fato de haver a cor laranja mesclada ao amarelo da lua, assim como nas abóboras que formam a “vegetação” do cemitério e em variados outros objetos, iluminação e roupas de *Halloween Town*, aparentemente é proposital para relacionar todo o ambiente com o Dia das Bruxas. Sendo essa data o suposto motivo da existência dessa cidade imaginária, nada mais natural que compor a paleta de cores com grandes quantidades daquele que é o tom mais memorável do *Halloween*: o laranja. Embora o laranja seja a cor que automaticamente se considera ao falar do Dia das Bruxas, não há em sua simbologia qualquer explicação que a vincule espontaneamente aos significados dessa festa – o medo, o terror, os monstros, os mortos.

A explicação para a incorporação dos tons de laranja nesse contexto, portanto, está em sua inspiração na lenda irlandesa do *Jack O’Lantern*, segundo a qual um espírito que vagava na escuridão – após ter feito um acordo com o diabo para não ir para o inferno após morrer e não ser aceito por Deus no paraíso por suas atitudes contestáveis – carregando uma lanterna feita de nabo. Começou-se o costume, então, de confeccionar lanternas como essas para afugentar esse e outros espíritos malignos. Porém, nos Estados Unidos, essa tradição foi modificada ao se perceber a quantidade abundante de abóboras e como ela era melhor para a produção das luminárias improvisadas. Com o símbolo dessa fruta laranja – com uma careta recortada em si – incorporado ao Halloween, a cor foi integrada ao imaginário do terror.



Figura 10 - Presentes de Natal da cor laranja em *Halloween Town*

Por isso, o uso do laranja no mundo dos mortos em *O Estranho Mundo de Jack* é peculiar a partir do momento em que não se pode atribuir um simbolismo próprio da cor em detrimento do forte vínculo específico que se produz – junto do preto e do verde – com o *Halloween*. Efetivamente, esse tom está em diversos materiais do universo dos sustos, inclusive nos presentes de Natal (Figura 10) que manufaturaram para a nova festa que tentaram elaborar. Assim, provou-se que os valores do Dia das Bruxas são intrínsecos aos moradores de *Halloween Town* e, mesmo preparando o que deveria manifestar a felicidade e o bem, continuam com sua ignorância frente a esses sentimentos essencialmente positivos e proliferam, dessa forma, o que são especialistas e se divertem em fazer: assustar.

O uso das cores em *O Estranho Mundo de Jack* não contraria o parecer de que o mundo dos mortos deveria ser “pincelado” dos tons obscuros que aludam ao pavor, dor, sustos e a um clima ameaçador. A desconstrução do senso comum feita por Tim Burton sobre a morte nessa animação, em especial, não se dá na plástica, pois a própria incumbência dos monstros é acarretar horror. A noção de que os mortos não são plenamente temíveis está na demonstração da sua rotina banal, pensamentos ingênuos e organização de vida trivial, semelhante a uma sociedade ocidental qualquer. Por outro lado, em *A Noiva Cadáver*, os tons que colorem a morte são radicalmente inusitados, surpreendentes e evidência de que Burton, com efeito, encara esse tópico divergentemente da típica restrição a uma visão negativa.



### 3.3 AS CORES DE AMBIENTES OPOSTOS EM *A NOIVA CADÁVER*

*A Noiva Cadáver* tem como principal recurso estético, sem dúvidas, o uso expressivo das cores para distinguir dois ambientes extremamente opostos: o mundo dos vivos e o dos mortos. O contraste da paleta utilizada nos cenários, iluminação e figurinos dos dois locais é bem demarcado, se tornando impossível não perceber e ser afetado pelo significado dessa diferença. Claramente, cada nuance foi cuidadosamente escolhida para transmitir um sentimento e emoção específicos e gerar no espectador uma empatia ou apatia por cada lugar – e seus respectivos habitantes.

Nesse filme, Tim Burton nos apresenta uma interpretação da morte como uma passagem para a libertação de todos os males da sociedade vivente – as questões hierárquicas, de classe, gênero, as privações, convenções, cobranças, a rigidez religiosa. Os que vivem, portanto, se assemelham muito mais a zumbis, mortos-vivos, seres desprovidos de calor humano, alegrias, simplicidade, sem espaço para demonstrações públicas de afeto, amor ou compaixão – infelicidade essa que poderia ser resolvida ao falecer.

A paleta de *A Noiva Cadáver* leva o espectador a um mundo cheio de divergências e contrastes (nada no submundo acontece “de acordo com o plano” vs. a quase neurótica corrida para “manter o plano” no mundo dos vivos) e transforma em desejável o caótico mundo dos mortos pela sua justaposição com a monotonia do mundo de cima.<sup>31</sup> (OLSON, 2007, p. 36)

É por essa razão que analisar o uso das cores em *A Noiva Cadáver* para compor os mortos – e, em contraposição a eles, os vivos – é essencial para compreender o projeto poético dessa animação e de que modo, tal como no próprio expressionismo, ressaltar a visão do autor na arte criada é de fundamental importância, especialmente nesse caso. Para isso, serão delimitados espaços e objetos específicos a fim de facilitar a organização do que será estudado em dois momentos subdivididos: *upstairs*, mundo dos vivos – a praça, os moradores, interior das casas, a floresta; e *downstairs*, mundo dos mortos – o bar, a praça, os moradores.

---

<sup>31</sup> Trecho livremente traduzido do inglês para o português por mim para esse trabalho.

Antes de considerar a paleta de cores escolhida em *A Noiva Cadáver* para representar o mundo dos mortos, é indispensável tomar nota de quais foram as escolhas cromáticas no ambiente oposto: o mundo dos vivos. Uma vez que o impacto visual criado pela evidente contraposição desses dois locais é o principal meio de compreensão do projeto poético do autor nessa obra específica, se faz necessário diferenciar a colorimetria de ambos – pois o sentido de um advém do choque com o outro.

### 2.3.1 A paleta *upstairs*

A primeira imagem que se revela nessa animação é em *upstairs*, de Victor Van Dort em seu quarto, predominantemente em tons de cinza e preto para representar as diversas sombras que tornam o local com aspecto sombrio (Figura 11). O único foco de cor diferenciado, nesse momento, é uma borboleta azul com manchas brancas contornadas levemente pelo violeta, que o rapaz liberta para que, em seguida, o inseto siga em liberdade circulando pelo cenário da cidade.

A borboleta – que terá sua representação discutida no próximo capítulo – destoante das demais imagens que compõem o ambiente insaturado em tons pasteis e justamente em azul é demasiadamente importante de ser compreendida. Segundo a pesquisa da socióloga e psicóloga Eva Heller<sup>32</sup> (2013), o azul é a cor mais tipicamente citada como favorita dos seus entrevistados, símbolo da harmonia, amizade e confiança. O acorde cromático azul-branco, em específico, segundo ela, é no mundo todo vinculado a valores supremos como a verdade, o bem e os deuses – nesse último caso, geralmente por se associar à tonalidade do céu, lar dos seres divinos, como a cor que os rodeia.

---

<sup>32</sup> Para análise dos significados das cores citadas no decorrer de todo esse capítulo, serão utilizados, sempre, conceitos presentes no livro *A psicologia das cores* (2013) de Eva Heller.



Figura 11 - Victor Van Dort e borboleta no mundo dos vivos

Nessa cena, Victor admira um ser que necessita da liberdade para viver e, depois, fita sua autonomia em poder voar sem amarras. Utilizar o azul nesse caso não simboliza apenas os bons sentimentos em meio a decadência, tristeza e monotonia da cidade, pois o bater asas para a imensidão também reforça ideais de liberdade com essa cor, representativa do infinito, do ilimitado. “Nossa experiência demonstra que o azul é gerado pela reprodução infinita de qualquer material transparente. Por isso o azul é a cor das dimensões ilimitadas. O azul é grande.” (HELLER, 2000, p. 24)

O violeta que circula através de uma fina linha as manchas brancas da borboleta, no entanto, não são por acaso. O violeta tem como uma de suas principais interpretações ser a cor da magia – ficando atrás, apenas, do preto, o mais associado a esse sentido. Na simbologia indiana, por exemplo, o violeta é a cor da metempsicose, a transmigração das almas. Assim, o inseto passa a carregar, juntamente, uma aura de mistério e fantasia, a que Victor olha com profunda curiosidade.

Segundo o próprio Tim Burton afirma (2006), o mundo dos vivos não foi pensado em um espaço-temporal muito específico, embora, de fato, constitua majoritariamente a Era Vitoriana da Inglaterra, ocorrida no final do século XVIII. Elementos que ajudam a confirmar essa caracterização no tempo são as construções góticas, a sociedade composta de uma burguesia em ascensão – como os vendedores de peixes Van Dort, pais de Victor – e valores da sociedade ainda

repletos de moralismos, disciplinas, preconceitos, da rígida religiosidade cristã e puritanismo. Isso tudo é ilustrado, naturalmente, nas cores.



Figura 12 - A praça da cidade no mundo dos vivos

A arquitetura, vestimentas e música utilizadas nas cenas de abertura de *A Noiva Cadáver* estabelecem o período do final da era Victoriana. Visualmente, o céu com tons cinzas, ruas opressoras, cidadãos inteiramente cobertos de cores de luto – preto, cinza, malva e vinho - transportam o espectador para a visão usual que se tem da Inglaterra Victoriana das convenções rigorosas e repressão, manifestadas aqui em todas as coisas, incluindo o mau tempo.<sup>33</sup> (LEONARD, 2001, p. 14)

A predileção pelo cinza como o principal tom da paleta que constrói *upstairs* (Figura 12) pode ser explicada, inicialmente, pela mais relevante característica dessa cor: não ter força, ou seja, ser modificada ao ser colocada ao lado de qualquer outra cor em um acorde cromático.

O cinza é conformista, ele vai com tudo – se em tons claros ou escuros, isso dependerá mais da cor da qual está cercado do que do tom de cinza propriamente falando. Dependendo das circunstâncias, o mesmo tom de cinza será um efeito ora claro, ora escuro. (HELLER, 2000, p. 269)

Em seu livro, Heller aponta para o fato de que o cinza simboliza sentimentos sombrios e exemplifica com a tragédia de Goethe, *Fausto*, em que há as quatro *Mulheres Cinzentas* que representam apenas valores negativos: a ansiedade, a privação, a culpa e a miséria. Não por acaso, esses substantivos podem ser

<sup>33</sup> Trecho livremente traduzido por mim do inglês para o português para esse trabalho.

aplicados imediatamente para explicitar o modo como se relaciona a sociedade – viva – criada em *A Noiva Cadáver*, preocupada em demasia com convenções e realizações dos planos, em que o dinheiro e o *status* são mais valorizados que a própria felicidade em si.

Outra importante cor para a construção de sentido *upstairs* é o marrom, bastante presente nas roupas. Um interessante personagem a se observar com mais cuidado é Mayhew, empregado da família de burgueses que enriqueceram e pais de Victor, os Van Dort. Sempre com a aparência de doente e infeliz (Figura 13), Mayhew sequer esboça qualquer reação – tampouco sentimentos explosivos como raiva – quando seus patrões o chamam de incompetente repetidas vezes. Ele, mais tarde, falecerá e “renascerá” de forma radicalmente diferente no mundo dos mortos.



Figura 13 - Mayhew vivo em *upstairs*

Antes disso, porém, esse personagem e os demais compõem o cenário acinzentado e sombrio com figurinos que têm a presença de tons pálidos de marrom. O acorde cinza-preto-marrom, que colorem exatamente o mundo dos vivos, são, segundo Heller (2000), representação do feio, do repelente, do hostil, sendo, essas cores agrupadas, caracterização de tudo o que é negativo. Ademais, o marrom isoladamente já costuma ter uma psicologia do que é ruim: junto dele, cores brilhantes se tornam mais apagadas e enfraquecidas. “No marrom, as individualidades das cores básicas desaparecem. Em função disso, o marrom é a cor de tudo que é sem personalidade, pequeno-burguês, sem imaginação, monótono e sem encanto” (HELLER, 2000, p. 258).

Mesmo na natureza, o marrom é a cor de tudo que apodrece – um papel velho, a fruta que estraga e elimina odores, o excremento animal – que está definhando, que é desagradável. Em alemão, inclusive, marrom – *braun* – é utilizado para se referir a alguém burro: *Du bist ganz schön braun*, que pode ser traduzido por “você é burro da cabeça aos pés”. Essa referência é adequada ao se considerar que os vivos de *A Noiva Cadáver* não manifestam reflexão sobre qualquer assunto além do seu restrito e rigoroso cotidiano, incapazes de revelar raciocínios que transmutassem os hábitos a que estão inseridos.

A Igreja (Figura 14), no mundo dos vivos, local da religião cristã, da contemplação do divino e moradia de Deus, não se diferencia em nada da paleta do resto da cidade, composta pelos mesmos tons – cinzas, marrons e sombras pretas. Os focos de luz que entram pelos vitrais da catedral combatem com pouca eloquência os focos negros que prevalecem. Portanto, sequer o ambiente de orações e da teórica salvação e sabedoria espiritual em *upstairs* apresenta qualquer organização plástica contrária ao resto: do conformismo, da burrice, da culpa, da miséria.



Figura 14 - A Igreja no mundo dos vivos

O local com uma iluminação e tons que diferem em maior escala do resto da cidade em *upstairs* é a floresta que fica ao lado da cidade, separada apenas por uma ponte sobre um rio (Figura 15). Lá, lugar onde Victor equivocadamente pede a mão de Emily, a noiva cadáver, em casamento e é levado para o mundo dos mortos, a iluminação é azulada, fazendo com que os tons de cinza do vestuário adquiram



esse mesmo aspecto. Além disso, há muito mais preto – das sombras – contrastando com os feixes de luz – azulados – que vêm da lua.

A cor azul é, também, a cor do frio, trazendo esse efeito mais amplamente do que o próprio branco – este mais relacionado à luz. Isso se dá por associação, pois nossa pele adquire aspecto azulado quando estamos sob baixas temperaturas, o gelo e a neve apresentam uma cintilação azulada. Combinado na floresta com o preto das árvores escuras e da penumbra – que parecem comprimir, diminuir o espaço – Victor se encontra em um lugar que aparenta ser, ao mesmo tempo, sufocante e gélido, sombrio.



Figura 15 - Victor na floresta no mundo dos vivos

Segundo Heller, o preto é a cor mais relacionada à magia, talvez pela associação com a expressão “magia negra”. Aumentar os contrastes de iluminação e breu nesse cenário, principalmente na primeira vez em que o vemos – e não sabemos se devemos o temer – colabora para reforçar outra importante interpretação da cor preta: por ser ausência de luz, é comumente ligada à falta de esperança, à dor, à morte. Tudo isso acrescenta o efeito de terror à cena que sucede os votos de Victor na floresta, em que Emily – que na verdade é uma jovem doce e amável, apesar de morta – aparece também com sombras pretas pelo corpo bem demarcadas, evidenciando um enfoque sombrio e tenebroso que reflete nada mais que o medo do próprio Victor.

### 2.3.2 A Paleta *downstairs*

A diferença no uso cromático entre o mundo dos vivos e dos mortos é construída para causar impacto. Assim que Victor se depara com uma noiva cadáver que aceita seu pedido de casamento por engano, tenta fugir, em vão, e acaba desmaiando – a tela, então, se torna totalmente preta em um efeito *fade to black*<sup>34</sup>. Quanto o rapaz abre os olhos, já está *downstairs*, sob o solo, em meio aos cadáveres e cercado pela morte: uma cidade muito mais viva, estranhamente, do que aquela de onde veio.

A primeira visão que se tem dos mortos é de uma intensa mistura de cores produzidas por luzes com efeito neon no ambiente, como se estivessem em uma festa (Figura 16). Destacam-se os tons de verde, violeta e o azul da pele dos mortos. O verde, particularmente, pode ser interpretado de mais de uma forma ao ser usado como uma das principais cores de iluminação na cidade dos mortos e, por esse motivo, será analisado mais especificamente.



Figura 16 - Visão de Victor ao acordar no mundo dos mortos

O verde, em momento algum, some da paleta de cores da morte, embora ele seja mais utilizado como uma aura do que a cor dos cadáveres em si. Em certas horas, ele se sobressai ao encobrir os demais tons, como na imagem acima e, não por acaso, isso acontece quando o medo que produzem por seu aspecto de decomposição é maior que qualquer outro sentimento – esse efeito se repete assim

---

<sup>34</sup> Efeito de transição de vídeo em que a imagem é convertida, aos poucos, em uma tela completamente preta.



que os mortos aparecem no mundo dos vivos, posteriormente, para o casamento entre Victor e Emily.



Figura 17 - A praça da cidade no mundo dos mortos

Em outros momentos, contudo, o verde compõe o ambiente em harmonia com o violeta e, em terceiro plano, o laranja, formando a tríade principal do acorde de luzes de *downstairs* (Figura 17). Certamente, sem observar o enredo, a primeira constatação é que essas três cores são típicas da festa de *Halloween*, das bruxas, dos fantasmas, dos sustos, do terror. Porém, essa é justamente a contradição que interessa nas escolhas cromáticas em *A Noiva Cadáver*. A simbologia do verde, nesse caso, coincide mais adequadamente com outras ideias: de esperança, como as plantas que renascem após a escassez; ironicamente do saudável, da vivacidade e vitalidade – evidente nos mortos; do agradável e da tolerância – como a cor que está no meio-termo, nem fria e distante como o azul, tampouco quente e próxima como o vermelho.

O acorde verde-violeta é comumente associado ao venenoso, porém, no mundo dos mortos, o violeta trabalha com a aura de magia, mistério e fantasia. O violeta aparece como união do vermelho e azul, junção de dois opostos, combinação de extremos: sensualidade e espiritualidade, sentimento e intelecto, amor e abstinência. Essa interpretação é muito conveniente ao se constatar que no mundo após a morte, convivem em igualdade mulheres, homens, indivíduos que foram nobres ou pobres em vida. Os papéis de cada um ainda são representados pelas vestimentas surradas que permanecem sobre os corpos desfeitos, mas todos, sem

distinção, são recebidos da mesma maneira e convivem unidos – notamos essa coexistência harmoniosa especialmente no bar de *downstairs*.

Ao analisar as cores em *upstairs*, ilustramos a cromática da caracterização dos vivos através do personagem Mayhew – empregado da família Van Dort – pois, durante o filme, este homem desfalece devido a alguma doença que afetava seu aparelho respiratório e, após uma crise de tosse, morre e o reencontramos junto com Victor em *downstairs*. Recebido em uma calorosa recepção para o “recém chegado”, nos deparamos com um Mayhew (Figura 18) despido de sua paleta predominantemente cinza – dos conformistas, da adequação – e envolto de suas mesmas roupas que, então, adquiriram a coloração laranja sobre a pele azul típica dos defuntos na animação.



Figura 18 - Mayhew morto

Como cor de vestimenta, o laranja pertence às cores que a pessoa não traria “de forma natural”, como o faz em relação ao preto ou o branco, que combinam com tudo, que servem para todas as ocasiões. Quem usa o laranja quer se sobressair. Assim, o laranja é também a cor dos inconformistas, dos originais. (HELLER, 2000, p. 185)

A escolha dos tons cor de laranja para o novo figurino de Meyhew é significativa ao observar-se que, de um ser humano apático que apenas obedecia ordens de seus patrões sem manifestar qualquer impulso nem sequer falar, se tornou um cadáver que, segundo ele, se sentia ótimo. Livre de sua enfermidade e em um ambiente que lhe permitia beber e confraternizar sem amarras ou comandos, ouvimos, então, pela primeira vez, sua voz ao conversar com Victor

espontaneamente e fazer, inclusive, um comentário jocoso – sobre o fato de Victoria ter marcado novo casamento após o sumiço do ex-noivo para, talvez, não “desperdiçar o bolo”. Além disso, apesar de ter recém assumido a coloração azulada no corpo, apresenta um rubor provocado por tons rosa no rosto que lhe conferem, ironicamente, um aspecto de saúde – como quando o sangue circula rapidamente dentro do corpo resultando nessa vermelhidão.

Uma característica marcante dos mortos nesse filme é, certamente, a pele – quando ainda a têm – azul, mesmo que rodeados sempre por luzes mais quentes – a própria aparência de Victor no “submundo” ganha um reflexo avermelhado no lugar da pálida e acinzentada imagem que apresenta no lugar de onde vem. O azul dos cadáveres está relacionado, provavelmente, tanto ao seu aspecto fantástico – das coisas as quais a realização está distante, sendo o acorde azul-violeta-laranja simbolismo da fantasia, segundo Heller (2000) – quanto à sua temperatura: o azul é a cor mais fria existente. Não por acaso, portanto, a pele literalmente gelada e morta deveria ser pintada com essa coloração.

O vestuário dos mortos, contudo, se contrapõe ao apodrecimento da sua carne, exibindo cores frequentemente quentes como o vermelho – a mais quente de todas – ou tons semelhantes como o laranja – da felicidade. A cor vermelha é a mesma do sangue e a ação psicológica faz com que essa passe a ser a nuance dominante de todas as atitudes positivas em relação à vida. Essa é, igualmente, a tonalidade que costuma se relacionar com o fogo – embora este seja azul e amarelo – agregando à vermelhidão a potência da energia, paixão, desejos.

Vermelho-laranja são também as principais cores da paixão, o “sangue fervente”, pois, como o fogo, a paixão também pode “queimar” e “consumir”. Aqui se liga o simbolismo do fogo com o simbolismo do sangue.” (HELLER, 2000, p. 56)

Assim como a floresta no mundo “de cima” traz uma coloração distinta dentro do mesmo universo, a cidade dos mortos também exhibe uma diferença quando se está mais acima das construções (Figura 19) e de toda a confusão e agitação dos “seres mortos”. Sobre *downstairs*, visualizamos uma composição majoritariamente em tons de violeta, como se o caráter místico dessa cor pairasse sobre a cidade. Vistas de longe, o único tom que se destaca das casas é a luz verde brilhante que

indica onde está a vivacidade daquele local – ou seja, no local em que os mortos estão.



Figura 19 - Visão sobre a cidade dos mortos

Emily, a noiva cadáver que dá nome à animação, é caracterizada por uma paleta de cores simples e única em todo o filme: o azul da pele e dos fios de cabelo; o branco de seu vestido de casamento e dos ossos; e o cor-de-rosa de seus lábios. O azul de morte e harmonia compõe com o branco de suas roupas, cor que simboliza a inocência, o imaculado, a pureza. Emily é o acorde da verdade e do bem, tal como a borboleta do início do filme – não por acaso, a noiva se desfaz em inúmeros desses mesmos insetos no fim da história rumo à sua libertação dos males da alma e da carne. A coloração rosada na sua boca acrescenta à personagem mais inocente e bondosa – e injustiçada – da trama, valores positivos como a cortesia, a sensibilidade, o sonho e o romantismo – já que essa cor, segundo Heller (2000), não se associa aos conceitos negativos.

A fantasia é um estado em que as pessoas flutuam em nuvens cor-de-rosa e enxergam tudo através de “lentes rosadas”. O sétimo céu é rosa. Um mundo cor-de-rosa é bonito demais para ser verdadeiro. Quem vive seguindo o ditado “*think pink*” (“pense cor-de-rosa”) se propõe a viver de maneira otimista o cotidiano cinzento. Quando a vida parece um sonho, os franceses dizem: “*C’est la vie en rose*”. (HELLER, 2000, p. 218)

A *Noiva Cadáver* nos traz, conforme explicitado, escolhas de cores fundamentais para o significado que se deseja transmitir ao caracterizar dois mundos opostos: dos vivos e dos mortos. Os exemplos comparativos entre ambos

são diversos e as imagens presentes nesse subcapítulo podem ser verificadas em qualidade superior no Anexo 1 junto de outras que enriquecem e exemplificam a análise cromática do filme. Nota-se, dessa maneira, como a plástica da coloração define visivelmente um mundo dos vivos em que a morte parece muito mais presente que no dos mortos.

Não obstante, as cores escolhidas para caracterizar *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack* não são os únicos elementos da arte desses filmes que participam ativamente da construção de sentido e do projeto poético de Burton para o mundo dos mortos de cada um desses universos. Símbolos específicos foram, igualmente, utilizados para compor os cenários e possibilitar ao espectador a familiarização com determinado ambiente – nesse caso, o da morte.

#### 4. SINAIS E SÍMBOLOS

Da mesma maneira como foi observado no capítulo anterior sobre o uso das cores, os objetos, formatos e estruturas que nos rodeiam também são criados e utilizados com um propósito específico, mesmo que inconsciente. Conforme FRUTIGER (2007) afirma, nós crescemos com figuras, imagens e esquemas elementares que, com o passar do tempo, são absorvidos, interiorizados e gravados no nosso subconsciente, influenciando, assim, a maneira que imaginamos, mesmo que não nos demos conta desse fato.

Para um indivíduo do século XX, é difícil imaginar um vazio, um caos, pois ele aprendeu que um tipo de ordem parece prevalecer tanto no que é infinitamente pequeno quanto no que é infinitamente grande. A consciência de que não existem elementos casuais ao nosso redor ou dentro de nós, mas de que toda matéria (inclusive mental) obedece a uma composição ordenada, leva a pensar que até o traço ou o rabisco mais inocente não pode existir acidentalmente, por puro acaso, mesmo que o observador não reconheça claramente as causas, a origem e o motivo desse “desenho”. (FRUTIGER, 2007, p. 4)

Nos dois filmes aqui analisados, *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack*, os objetos escolhidos para compor o cenário do mundo dos mortos em cada animação colaboram ativamente para que o ambiente seja reconhecido pelo espectador através de figuras icônicas. Há diversas imagens as quais são atribuídos significados de acordo com seu uso histórico em diferentes ocasiões, culturas e religiões. Da mesma forma, a morte também pode ser caracterizada por símbolos, imagens que tem um “valor implícito”, fazendo com que o artista ou artesão, por exemplo, se torne um “mediador entre o mundo visível e outro invisível” (FRUTIGER, 2007, p. 203) ao lidar e utilizar justamente com esses símbolos em seu trabalho.

O símbolo, por outro lado, é uma imagem ou sinal visual que representa uma ideia – um indicador mais profundo de uma verdade universal. O fogo, por exemplo, simboliza tanto o Sol quanto a força vital masculina que nos rodeia, enquanto a flor primaveril representa o renascimento e uma vida nova. Vista à luz dos símbolos, a vida se torna rica e significativa. (KINDERSLEY, 2012, p. 6)

Em filmes, a imagem estabelece uma relação direta com o espectador, que constrói sua interpretação do que é visto por meio do que compõe cada plano da

história. Por esse motivo, o *production designer*<sup>35</sup> precisa, como explicita Hans Bacher (2013), ser bem preciso na disposição dos elementos – objetos, personagens – porque muitos deles serão visíveis por apenas alguns segundos.

Dessa forma, é indispensável assumir que os olhos da audiência precisam ser guiados especificamente para certos objetos da cena e, com isso, nenhuma escolha nessa composição é acidental – tudo é precisamente pensado.

Apesar dos símbolos escolhidos para compor um cenário específico serem de fundamental importância para caracterizar o universo previsto, não se pode esquecer de construir um equilíbrio dos elementos em quadro com a ação que se passa no momento. Bacher (2013) ressalta que concentrar todos objetos em uma área apenas deve ser evitado, devendo aproveitá-los para criar uma profundidade maior ao dispô-los aos lados ou ao fundo da cena, criando um “balanço” maior na composição.

Segundo Frutiger (2007), é difícil estabelecer um limite entre o que é “sinal simbólico” e o sinal – que tem por função transmitir uma “mensagem simples, de uma importância imediata” (KINDERSLEY, 2012, p. 6), como as placas em estradas. Contudo, afirma que qualquer objeto ou abstração em forma de signo pode ser elevado a símbolo.

É extremamente difícil traçar um limite nítido entre o conceito de “sinal simbólico” e aquele destinado à comunicação inequívoca. Enfatizamos no início que os objetos e seres vivos elevados a símbolos devem ser considerados essencialmente como mediadores entre tudo o que é objetivo, ou seja, compreensível e visível, e tudo que é místico, invisível e sobrenatural. Em contrapartida, deixa de ser símbolo a ilustração ou o signo que for usado apenas para designar ou descrever um objeto bem específico, um estado ou um acontecimento. (FRUTIGER, 2007, p. 261)

Portanto, com base nos estudos de Frutiger (2007) e Kindersley (2012), serão listados alguns importantes símbolos que foram escolhidos para compor o imaginário ambiente dos mortos em ambas as animações – *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver*. Não é imperativa a comparação, conforme capítulo anterior, entre mundo dos mortos e dos vivos, uma vez que os objetos não são contrapostos rigorosamente como foi a cromática de cada filme.

---

<sup>35</sup> *Production Designer* seria o correspondente, no Brasil, ao Diretor de Arte.

#### 4.1 OBJETOS E FORMAS DO MUNDO DOS MORTOS EM *O ESTRANHO MUNDO DE JACK*

Em *O Estranho Mundo de Jack*, o mundo dos mortos é *Halloween Town*, a cidade que dá origem ao feriado do Dia das Bruxas e que abriga os monstros sem vida que têm por objetivo programar as atividades assustadoras anuais para a data festiva para a qual existem. Não há uma localização exata desse local e nem é definido como Jack Skellington chega ao mundo dos vivos – apenas vemos de que forma ele consegue voltar: entrando em um túmulo do cemitério “do outro lado” – no mundo real dos vivos.

Há diversos elementos que compõem os cenários de *Halloween Town* que merecem destaque por seu caráter simbólico e que, por isso, influenciam diretamente – ou inconscientemente – na visão que se tem desse mundo ao assistir às imagens do filme. Por conseguinte, objetos, formas, animais, e figuras da paisagem serão destacados junto do que representam ao serem parte do ambiente dessa cidade – assumindo, assim, que nenhuma escolha foi ocasional.

Logo que vemos a cidade dos mortos do Dia das Bruxas, ao longe, nos deparamos com construções angulares – demarcando a influência, que é constante nessa obra, da arte expressionista – sobre o topo de uma alta montanha. Das cidades que conhecemos em *O Estranho Mundo de Jack* – além dessa, há *Christmas Town* e o “mundo real” dos vivos, no qual as festas de fato acontecem – essa é a única sobre tal estrutura. As montanhas são as formações de relevo que mais se aproximam do Céu e, por esse motivo, costumam ser veneradas ou temidas por religiões ao redor do mundo, sendo associadas a espíritos, deuses e profetas (KINDERSLEY, 2012).

As montanhas chamam a atenção. Erguendo-se ao alto com o pico envolto em nuvens, encontram-se separadas da nossa existência cotidiana: remotas, provocantes e misteriosas. Vistas como encarnações da vida e das forças cósmicas, para as culturas primitivas as montanhas representavam o centro espiritual da Terra e o eixo pelo qual esta se unia ao Céu – um divino ponto de encontro para Deus e os humanos, em outro tempo e em outro espaço. Os homens construíram templos na forma de montanhas para representar a ascensão espiritual da alma. (KINDERSLEY, 2012, p. 29)



A escolha da montanha para abrigar os seres do *Halloween* é simbólica a partir do momento em que se assume que estes são indivíduos fantásticos que se localizam em um local misterioso sobre o cume dessa formação rochosa. Não são deuses tampouco sagrados, mas, sem dúvidas, pode-se dizer que são sobrenaturais e, por isso, se localizam próximos do céu, do espaço – seja esse localizado onde for, em um universo paralelo ou em uma linha do tempo diferente daquela do mundo real.

Presentes nos trajes de mais de um personagem – inclusive na roupa do próprio Jack Skellington, o protagonista – e em objetos do cenário – como em fibras de madeira e grades – estão, em abundância, as linhas. Verticais, em alguns momentos, e horizontais, em outros, as linhas são sempre curvas – como que desenhadas a mão livre – e, em mais de uma ocasião, terminam convertendo-se em espirais. Linhas perfeitamente retas carregam significados distintos daquelas irregulares: quando retilíneas e paralelas, estabelecem um sentido de contagem rítmica ou ordenamento, enquanto no momento em que aparecem curvilíneas ou seguindo a diagonal, perdem a característica de precisão para transparecer insegurança e instabilidade<sup>36</sup>.

Essas linhas formadas por ondulações – mais ou menos acentuadas – e seu simbolismo são convenientes ao se constatar que *Halloween Town* abriga seres macabros, que planejam justamente levar o medo e a instabilidade em um dia específico do ano – embora acreditem que isso seja divertido e não o façam por serem essencialmente ruins. Ao finalizar certas linhas com espirais – presentes, também, isoladamente em outras partes do cenário – acrescenta-se o simbolismo da imortalidade – como acreditam os polinésios – do ciclo da vida, que reúne vida e morte, e do vínculo com forças poderosas como rodamosinhos e furações. Assim, os mistérios dessa cidade – tenebrosa, embora cômica, e fantástica mesmo que sob um regime democrático de uma sociedade ocidental comum – culminam em um lugar que funde o sobrenatural – irregular, incerto, por definição – com conceitos da morte em seres, porém, animados, eternos e “vivos” em seu estado atual.

Esse filme trata de um universo do terror, que evoca imagens das tradicionais fantasias, superstições e lendas assustadoras. Logo na abertura do filme, vê-se diversos morcegos voando iluminados pelo luar, animal esse que, no Ocidente, é

---

<sup>36</sup> Conceitos presentes em FRUTIGER, 2007, p. 9 a 12.

comumente associado ao vampirismo, ao diabo e à bruxaria – outros imagens de temor que, igualmente, aparecem na animação. Ainda nessa sequência, vemos um gato preto que, por terem hábitos noturnos, adquiriram um simbolismo ligado à magia, à bruxaria e à morte.

As imagens da morte vão desde simples representações do Anjo da Morte até símbolos mais sutis da fragilidade da vida. O crânio humano é símbolo da morte encontrado em várias culturas e religiões. A passagem do tempo é representada por relógios, velas, amulhetas e relógios de Sol. Animais como a gralha, o gato, a coruja, o abutre e o morcego também são associados à morte – alguns por comerem carniça, outros por serem pretos ou noturnos. (KINDERSLEY, 2012, p. 128)

A serpente é outro animal simbólico que aparece em *O Estranho Mundo de Jack* no mundo dos mortos. Com significados opostos atribuídos à sua figura, positivo ou negativo, a serpente simboliza tanto a vida, renascimento e imortalidade – relacionada à sua troca de pele periódica – quanto o mundo inferior e o Mal – por estar habituada à escuridão subterrânea e devido ao vínculo com a cultura cristã que a vinculou ao Diabo que levou o pecado a Adão e Eva. Essa dualidade da misteriosa serpente representa com eficiência o mundo dos mortos nesse filme que também é ambivalente: sem seres vivos, embora manifeste alegria e animação em diversos momentos; repleto de indivíduos que tem por função provocar o medo, o susto e o pavor, conquanto não se sintam ruins nem queiram provocar a dor por isso; e formado por imagens simbólicas do Mal, ainda que tenham banido do convívio dos demais o único ser que, de fato, deseja ferir os outros – o bicho papão.

Na mitologia e na religião, a serpente é um poder dual de significados positivo e negativo. É guardiã e destruidora, luz e treva, boa e má. Seu veneno mata e ela engole animais muito maiores, mas a troca de pele a liga à ressurreição e à cura. No cristianismo, a serpente corrompeu Eva, convencendo-a a provar o fruto proibido. Deus amaldiçoou a serpente, vista então como o Diabo. À vontade na escuridão subterrânea, a serpente é associada ao Mundo Inferior, onde tem acesso aos poderes dos mortos. (KINDERSLEY, 2012, p. 67)

Jack Skellington, o protagonista do filme, melhor assustador da cidade e ícone maior do dia das Bruxas no universo dessa animação, é um esqueleto que evoca, por seu próprio simbolismo, a figura da morte. Literalmente, quando o ser humano morre, seu corpo entra em decomposição e, após desaparecida toda a

carne, resta o esqueleto, que não deixa nenhum sinal das expressões e físico da pessoa enquanto viva. Por esse motivo, o Anjo da Morte – que aparece em *Halloween Town* na cena em que há uma espécie de assembleia para Jack apresentar o Natal a todos – é a imagem de um esqueleto coberto por um manto negro e capuz segurando uma foice com a qual ceifa as vidas.

A sombria imagem do esqueleto é personificação da Morte. Nos banquetes da Antiguidade clássica havia um esqueleto que lembrava a fugacidade dos prazeres. Costumava-se representar o esqueleto ao lado tanto dos padres quanto de camponeses, para deixar claro que a Morte trata igualmente a todos. (KINDERSLEY, 2012, p. 114)

Ainda, no mundo dos mortos há seres com feições demoníacas – segundo o imaginário ocidental da imagem com protuberâncias pontudas sobre a cabeça, pele avermelhada e cauda em forma de lança. Os demônios só possuem simbologias negativas associadas à eles, pois são as representações do que há de ruim no mundo – segundo a cultura cristã – e, presentes em crenças de muitas civilizações, carregam as trevas, o azar, a maldade, provocam medos, corrompem o homem, levam à morte. Conforme diz Kindersley (2012, p. 190): “Essas figuras também são associadas às trevas e ao desconhecido; se alimentam de nossos medos mais profundos. É esse, em especial, o caso de Satanás, símbolo do Inferno como oposto do Paraíso”.

Logo no início do filme, Jack Skellington é ovacionado na praça da cidade dos mortos após mais um excelente desempenho durante o Dia das Bruxas daquele ano. Ao chegar, sob a figura de um espantalho com cabeça de abóbora – símbolo do *Halloween* – coloca fogo sobre a palha que cobria o próprio corpo e se torna, momentaneamente, uma tocha flamejante. Ao redor dessa ação, há archotes que também ardem e iluminam o local. O fogo é um elemento que consome materiais, destrói e simboliza a guerra e o caos. Ambivalente como a serpente, pode também significar purificação e amor divino, embora seja mais coerente vinculá-lo, neste caso, ao temor que causa – sendo parte da composição da cidade assustadora e fazendo, assim, parte do espetáculo de terror. Apresentado, similarmente, através da luz de velas – elemento recorrente nos cenários – nesse caso, caracteriza a brevidade da vida que sempre termina por se extinguir.

Ao redor da cidade, após o cemitério – lugar em que mortos, de fato, se localizam – está uma floresta, local este que leva Jack para a porta que o conduz ao, então desconhecido, mundo do Natal – o que dá início à toda trama do filme. Nesse universo fantástico dos mortos, o caminho para novos mistérios e segredos é perfeitamente cabível à floresta. Esse ambiente, por ser vasto, denso, escuro ao anoitecer – pelo dossel das árvores que possibilita pouca passagem de luz – abrigo de animais selvagens que produzem, junto da plantação, sons diversos que podem amedrontar, é comumente simbolismo do mistério, local espiritual, do sobrenatural, da fronteira entre conhecido e desconhecido.

Dos ambientes do mundo natural, as florestas foram os primeiros a ser associados a espíritos e divindades; oferendas eram penduradas nas árvores. Muitas culturas acreditavam que as árvores abrigavam espíritos ou almas, Na Austrália, o povo warlpiri pensava que as almas se reuniam nas árvores, e a presença de muitas árvores possivelmente maléficas, mergulhadas na escuridão, simbolizava o desconhecido e a morte. (KINDERSLEY, 2012, p. 91)

Outro símbolo de destaque em *O Estranho Mundo de Jack* é a lua, que figura em enormes proporções nas cenas que se passam no cemitério – sempre envolvendo devaneios e aspirações de Skellington e da boneca Sally. Além do mistério conferido ao luar – elemento da noite, vinculado à escuridão que ilumina – a lua, por sua presença clara, pontual e expressiva entre a escuridão do céu, simboliza a esperança, as ideias luminosas. Como diz Kindersley (2012, p. 18): “A Lua cheia partilha o simbolismo do círculo como imagem de integridade e força. Os chineses a associam à essência do Yin e do feminino; para os budistas, representa o poder espiritual”. É sob a lua que Jack pensa na própria vida, questionando sua eterna rotina, e que se encontra com Sally para se prometerem um companheirismo eterno.

## 4.2 OBJETOS E FORMAS DO MUNDO DOS MORTOS EM *A NOIVA CADÁVER*

Em *A Noiva Cadáver*, encontra-se um mundo dos mortos que representa literalmente o local para o qual vão aqueles que tiveram a vida findada no “mundo de cima”, *upstairs*. Por esse motivo, embora não seja símbolo de decadência tampouco lugar de tristeza, agonia, dor ou limitações – essas características são apropriadas, na verdade, para o mundo dos vivos – ainda assim *downstairs*, o “mundo debaixo”, apresenta elementos que a caracterizam como o local da morte que, de fato, é.

As primeiras imagens que se sobressaem no mundo dos mortos desse filme são o corpo humano formado por esqueletos, ossos e crânios desligados do tronco dos habitantes já falecidos. Essas figuras, numerosas e majoritárias, são fundamentalmente símbolos da putrefação da carne, dos cadáveres em si, do destino da matéria após a morte física. Entretanto, diferente do que acontece em *O Estranho Mundo de Jack*, nenhuma dessas ilustrações de pele azulada em decomposição – inteiramente ou não – representa o medo ou o terror, exceto sob uma equivocada impressão inicial, como no primeiro momento em que os vivos – como Victor – encontram esses seres mórbidos sem aviso prévio. Essa comicidade e naturalidade com que se descreve, em *A Noiva Cadáver*, caveiras e morte aparece em consonância com a forma como acontece no Dia dos Mortos, do México, celebração essa que o autor de ambas as histórias aqui analisadas muito admira (BURTON; SALISBURY, 2006).

O Dia dos Mortos é celebrado no México no dia primeiro de novembro de todos os anos. Durante essa data, há festividades que homenageiam os espíritos dos que já faleceram e que, nesse momento, são “chamados de volta à Terra para participar das festividades” (KINDERSLEY, 2012, p. 129). Para os mexicanos, portanto, a morte é sinal de libertação e um evento momentaneamente infeliz como qualquer outro. A comemoração desse evento é tão descontraída e animada que são feitos *souvenirs*, artefatos para serem vendidos com a imagem da caveira, como balas, brinquedos e enfeites – a partir disso, então, se popularizou a “caveira mexicana”, comercializada em produtos variados ao redor do mundo.

Devido ao fato de que *downstairs* não é a reprodução de um ambiente que deva causar o medo ou o espanto, prevalece a caricatura dos esqueletos extremamente bem humorados de mortos receptivos, calorosos e musicais. As características positivas que emanam do comportamento desses seres desprovidos

de vida – da matéria, não do “espírito” ou vontade de ser feliz – são tão sobressalientes que ofuscam rapidamente qualquer horror que possa provir da figura de morte dos ossos. Não importa, dessa forma, qual seja a podridão expressa pelos buracos da carne consumida do corpo falecido de Emily, a noiva cadáver, pois sua personalidade gentil, amável e sonhadora é que a descreverão, acima de tudo.

Apesar de carregar uma concepção otimista sobre o que a morte acarreta, *A Noiva Cadáver*, não obstante, evidencia símbolos típicos de agouro, como o corvo – animal que circula Victor Van Dort na floresta momentos antes dele ser levado para *downstairs* e que figura como espécie de mascote do sábio cadavérico desse local. O corvo – embora para alguns povos seja símbolo de sabedoria, esperança e fertilidade – na visão cristã significa o oposto da pomba branca da paz: é carniceiro, presságio de morte, sinal de epidemia e associado à figura do Demônio.

Tido como pássaro falante, o corvo é associado à profecia, mas seu simbolismo é misto. Em certas culturas, representa o Sol e a sabedoria. Em outras, as trevas e a destruição. Na mitologia nórdica, Odin, deus da guerra, era acompanhado por dois corvos. Os índios americanos o veem como criador e trapaceiro. (KINDERSLAY, 2012, p. 60)

Tal como em *O Estranho Mundo de Jack*, as formas angulares e linhas irregulares prevalecem – expressando, mais uma vez, influência do expressionismo na concepção do *design* – reveladas em corpos com membros alongados e curvilíneos, corrimão de escadas sinuoso, grades oblíquas. Mais sutis em *A Noiva Cadáver*, as linhas inconstantes, não retilíneas – terminadas, certas vezes, em círculos ou espirais – simbolizam, ainda, um universo composto por incertezas vigentes sobre futuro, a partir do momento que a morte, sem dúvidas, prevalece como misteriosa, enigmática, dotada de aura sobrenatural desconhecida.

É um antigo símbolo da energia (a qual, segundo se pensava, fluía em espirais) e do ritmo da vida. Para os maias, era o símbolo do solstício de inverno e do novo ciclo anual, e para os polinésios simboliza a imortalidade. (KINDERSLAY, 2012, p. 285)

A espiral, que pontualmente se identifica no mundo dos mortos nesse filme, remete ao curso cíclico e imortalidade além de simbolizar energia, aspecto deveras notório em *downstairs*. Essa forma, portanto, intensifica o paradoxo estabelecido por Tim Burton de que morte não define o fim ou infortúnio, dado que designa – em *A*

*Noiva Cadáver* – o alívio, a emancipação das convenções e, por conseguinte, a vivaz, prazerosa e inesgotável nova existência.

Os melhores amigos e conselheiros de Emily no mundo dos mortos são: uma larva, que vive parte do tempo dentro do seu crânio apodrecido – estampando, com isso, a decomposição decorrente da morte através de um inseto que se alimenta da carne morta; e uma aranha – viúva negra, espécie de aspecto sombrio por dizer-se que mata e come seu parceiro após o acasalamento. A aranha, particularmente, é acompanhada, sobretudo, do simbolismo da sabedoria, é “tecelã do destino” e representa a diligência e sapiência, em Camarões, e a sorte, na China (KINDERSLAY, 2012, p. 73). Ao escolher esse ser específico como companheira da noiva cadáver, aquela que lhe faz sugestões, ouve suas divagações, reforça-se sua representação daquela que carrega o saber e pode acalentar e oferecer adequadas escolhas.

Intensificando o caráter positivo com que se retrata a morte nessa animação, está a figura da borboleta que aparece em dois momentos especiais do filme: a cena de abertura, com Victor contemplativo, e a cena final, da libertação de Emily. O ciclo de vida desse inseto – da restrita e frágil lagarta à transformação em independente borboleta após a transição em forma de crisálida – a vinculam ao simbolismo da vida, morte e ressurreição. É justamente essa a trajetória de Emily nessa história: uma jovem que, iludida, foi assassinada pelo amado – da vida para a morte – e, com a ajuda de Victor, se vê desprendida de seus traumas e segue, como em um renascimento, para a vida eterna.

Victor Van Dort também perpassa o simbolismo carregado ao filme pela borboleta e, por isso, é outra personagem que demonstra um renascimento e transformação. Em sua cena inicial – quando ainda está limitado por convenções, inseguranças e demandas – o rapaz liberta esse inseto como se ansiasse e desejasse sê-lo: mas ainda era lagarta. Sua ida ao mundo dos mortos lhe confrontou com uma realidade atrativa, catártica que o levou a uma metamorfose: deixou de ser complacente, resignado e assumiu o papel de confrontar seus medos, lutar pelos seus desejos e buscar seus sonhos.

Da mesma forma como acontece em *O Estranho Mundo de Jack*, em *A Noiva Cadáver* a floresta também é escolhida como o principal local de passagem entre dois mundos distintos – nesse caso, o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. É lá

que Victor está quando, por engano, “evoca” a noiva cadáver com seus votos pronunciados de casamento e é para lá que ele e Emily vão quando, por magia do sábio de *downstairs*, conseguem retornar para “cima”. Cercada por sombras que se intercalam com pontuais feixes de luz, o silêncio da noite perturbado pelo farfalhar das folhas e pelo som dos corvos, o mistério e ambiência sobrenatural simbolizada pela floresta a torna o lugar perfeito para que vislumbremos, pela primeira vez no filme, o encontro de um corpo vivo e um morto.

No mundo dos mortos de *A Noiva Cadáver*, não há lua que os ilumine, pois estão, supostamente, sob a terra do “mundo de cima”. Contudo, há, também, um local destinado aos pensamentos iluminados e à sabedoria, que é onde está o sábio do mundo dos mortos, Elder Gutknecht. Quando visualizamos esse senhor – já esqueleto, ilustrando sua provável figura de ancião quando vivo por uma barba fina e branca que ainda perdura sob onde estaria seu queixo – ele está sobre uma pilha de livros acima do nível do chão e, para se chegar onde está, é necessário subir uma escada – literalmente – formada por esses objetos. Escadarias são associadas ao simbolismo do conhecimento – em seu topo – e das trevas e ignorância – em sua base.

A escada é um motivo mitológico famoso, interpretado na maioria das vezes como símbolo de realização pessoal. Os dois montantes a associam às duas árvores do Paraíso: a Árvore da Ciência do Bem e o Mal e a Árvore da Vida, sendo as duas unidas pelos degraus do conhecimento espiritual. No mito egípcio, a escada era ligada a Osíris, deus da ressurreição e do Mundo Inferior; e, por ser geralmente representada iluminada pelos raios do Sol, era ligada a Rá, o próprio deus solar. No budismo, o Buda aparece descendo uma escada que liga a esfera celeste à terrestre, simbolizando o sonho de Jacó em que os anjos sobem e descem por uma escada, símbolo de comunicação entre o mundo espiritual e o físico ou entre o consciente e o inconsciente – o mesmo simbolismo ocorre no islã, quando Maomé sonhou com uma escada pela qual os fiéis podiam chegar a Deus. (KINDERSLAY, 2012, p. 237)

É interessante apontar que a simbologia da escada, todavia, mostra-se inteiramente oposta em dois termos de extrema relevância no filme. As terminologias, em inglês, que definem os dois universos contrapostos em *A Noiva Cadáver*: *upstairs*, dos vivos, e *downstairs*, dos mortos têm em sua raiz a palavra *stair*, escada. Contudo, o ambiente “sobre as escadas”, nesse contexto, não define a elevação espiritual e sabedoria – pois é do controle, da ignorância, do retrocesso – e



“sob as escadas” é ilustrado por um local do fim das divergências, injustiças, incertezas e tristezas – portanto, reflexo da maior consciência das ações, harmonia e, de certa forma, valores espirituais positivos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise fílmica de dois elementos específicos do *design* – cores e símbolos – de *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack*, pôde-se confirmar que as escolhas da arte de um filme são de fundamental importância para se alcançar a significação desejada na obra. Especialmente por se tratar de duas animações feitas em *stop-motion*, ou seja, com uma direção de arte que demanda trabalho manual cuidadoso – algo mais falho do que a tecnologia das máquinas – as opções estéticas delineiam o filme desde o início e necessitam ser minuciosamente pensadas.

Tim Burton, autor de ambas as histórias – além de ser o diretor de *A Noiva Cadáver* e produtor de *O Estranho Mundo de Jack* – emprestou muito de seus próprios conceitos e visões para os filmes, conforme afirma categoricamente em *Burton on Burton* (BURTON; SALISBURY, 2006). Desde criança, se interessou pelos temas mórbidos, sombrios, tidos como negativos e depreciados – com a morte – e gostava, particularmente, quando via contos e culturas que se relacionavam com assuntos naturalmente, em sintonia e sem depreciar completamente algo que, para ele, faz parte de nossa existência e precisa ser tratado com menor tabu e mais humor.

O apreço de Burton por desconstruir o senso comum sobre questões tidas como soturnas e ameaçadoras se reflete em obras das quais participar e pôde-se notar isso com clareza nas animações observadas. Em *O Estranho Mundo de Jack*, a festa de Halloween é organizada por monstros sem vida que a planejam organizadamente, pretendendo realizar uma ocasião sempre divertida – pois, afinal, o lazer buscado no Dia das Bruxas é, de fato, aquele de provocar sustos e assustar. Não há planos maquiavélicos para ferir ou provocar o mal, porque os habitantes de Halloween Town, na verdade, se organizam democraticamente, formam uma sociedade comum e tem apenas um trabalho peculiar – e, assim, Burton mostra como pode ser cômica e simplória a vida de monstros profissionais em aterrorizar.

Já em *A Noiva Cadáver*, há uma inversão completa da noção do que seria o mundo dos mortos, inclusive distinta daquela concepção trazida pelo cristianismo, por exemplo. Após o corpo ser enterrado, segundo esse filme, os cadáveres continuariam sua existência em seu próprio universo – muito mais colorido, divertido, libertário e plural – independente da putrefação dos seus corpos. Burton apresenta a

vida comum como algo entediante, massivo, rotineiro, limitador e a morte, contraditoriamente, libertaria o ser dos males trazidos pela vida – completamente o contrário do que se espera falar de símbolos como caveiras ou esqueletos de pessoas mortas.

O conceito de “projeto poético” de Cecília Salles (2004) mostra-se útil para que se compreenda o quão indispensável é considerar cada elemento da construção de uma obra. No caso desse trabalho, foram escolhidos elementos do *design* por acreditar-se que acrescentariam uma riqueza à análise, devido àquilo que o próprio Burton busca demonstrar numa espécie de exacerbação das influências colhidas do expressionismo alemão e da arte gótica, em seus próprios produtos. Frutos da inspiração nessa corrente, *A Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack* não podem ser desconectados da plástica conferidas pelas cores usadas porque a grande expressão conferida a esse elemento o transforma em imediato comunicador de sentido.

É possível estabelecer que, sem o acorde cinza-marrom-preto ao formar a paleta de *upstairs* em *A Noiva Cadáver*, o mundo dos vivos não seria caracterizado como terra dos conformistas, dos sentimentos negativos e limitados com a mesma eloquência e obviedade que é. Tampouco *downstairs*, o mundo dos mortos, poderia contrastar com tamanha eficiência com o universo dos viventes, caso não fosse inteiramente colorido com cores de simbologias positivas como: o verde da esperança e salubridade; o vermelho do calor, da energia; ou o laranja-amarelo da alegria.

Os símbolos – representados na imagem de formas e objetos que compõem cenário e figurino, tudo aquilo que é enquadrado nos filmes – precisam ser igualmente observados, uma vez que, conforme explicita Frutiger (2007), seus significados estão entranhados em nossa consciência e inconsciente mesmo que não nos demos conta. Por esse motivo, tal como Heller (2013) afirma sobre o uso das cores em obras, um artista completo precisa se aproveitar a simbologia específica dos objetos que utiliza para construir um universo específico para que sua intenção na mensagem que se deseja passar possa ser alcançada com eficácia.

Em *O Estranho Mundo de Jack*, *Halloween Town*, lar de seres mortos que existem fundamentalmente para serem assustadores – uma vez que, independentemente da sua essência, este é seu ofício anual – é coerente que se

busque compor esse ambiente com elementos típicos do terror. É por esse motivo, portanto, que diabretes, bruxas, morcegos e cobras, por exemplo, são adequados na construção desse universo ao aproveitar a simbologia do que está se tratando.

Visto isso, podemos considerar que o trabalho relacionado ao *production design* – direção de arte – de *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva Cadáver* foi eficiente e adequada. As cores utilizadas estabeleceram cenários opostos – *Halloween Town* e *Christmas Town*. no primeiro, *Upstairs* e no segundo *Downstairs*, – e caracterizaram emoções específicas que permitem ao espectador compreender inteiramente os sentimentos e sensações frutos da construção do projeto poético dos filmes. O mundo dos mortos foi, portanto, desconstruído do seu sentido ao longo dos séculos e adquiriu, nessas histórias, um papel além do fim triste da existência, passando a representar uma pulsão de vida, paradoxalmente, na própria morte, vista comumente como seu oposto.

## REFERÊNCIAS

A NOIVA Cadáver. Direção de Tim Burton, Mike Johnson. Produção de Tim Burton, Allison Abbate. Inglaterra/UK: Warner Bros, 2005. (77 min.), Color. Legendado.

ARIÈS, Philippe. **História da morte no Ocidente**: da Idade Média aos nossos dias. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BACHER, Hans. **Dream Worlds**: Production Design in Animation. Burlington/EUA: Focal Press, 2013.

BURTON, Tim; SALISBURY, Mark. **Burton on Burton**. Croydon/EUA: CPI Group, 2006.

ELFMAN, Danny. **Tim Burton's Nightmare Before Christmas**. Burbank/EUA: Walt Disney Records, 1994. CD.

ELFMAN, Danny. **Tim Burton's Corpse Bride**. Toronto/CA: Warner Bros Records, 2005. CD.

FERENCZI, Aurélien. **Tim Burton**. Paris/FR: Phaidon, 2010. (Masters of Cinema - Cahiers du Cinéma).

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos**: desenho, projeto e significado. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

KINDERSLEY, Dorling. **Sinais & Símbolos**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

LEONARD, Kendra Preston. Topsy-Turvy Victoriana: Locating Life and Death in Corpse Bride. **Aether: The Journal of Media Geography**, Northridge/EUA, v. 7, n. 20, p.10-24, jan. 2011.

MASCARELLO, Fenando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MELO, Aurélio Fabrício Torres de. **O que "dizem" os filmes sobre a morte?:** Ensaios de análise fílmica. 2013. 101 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, USP, São Paulo, 2013.

O ESTRANHO Mundo de Jack. Direção de Henry Selick. Produção de Tim Burton, Denise di Novi. São Francisco/EUA: Touchstone Pictures, 1993. (75 min.), Color. Legendado.

OLSON, Debbie. Little Burton Blue: Tim Burton and the Product(ion) of Color in the Fairy Tale Films The Nightmare before Christmas and The Corpse Bride. **Mp: An Online Feminist Journal**. [s.l.], p. 32-40. jun. 2007. Disponível em:

<<http://academinist.org/wp-content/uploads/2010/07/olson-2.pdf>>. Acesso em: 15 de maio de 2015.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

SOUZA, Cristiane Pereira de. A morte interdita: o discurso da morte na história e no documentário. **Revista Doc online**, nº 07, dez – 2009, p. 25. Disponível em: [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt), p.17-28. Acesso em 15 de maio de 2015.

VAZ, Patrícia Costa. Olhares sobre a morte: mentes que se revelam. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM CRÍTICA GENÉTICA, 10., 2010, Porto Alegre. **Materialidade e Virtualidade no processo de criação**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2012. p. 17 - 28.

## **ANEXOS**

**Anexo 1**  
**IMAGENS DE *CHRISTMAS TOWN***



Figura 1 - Visão superior de *Christmas Town*



Figura 2 - As Janelas de *Christmas Town*





Figura 3 - Os seres de *Christmas Town*

**Anexo 2**  
**IMAGENS DE HALLOWEEN TOWN**



Figura 4 - A praça de *Halloween Town*



Figura 5 - A luz esverdeada de *Halloween Town*

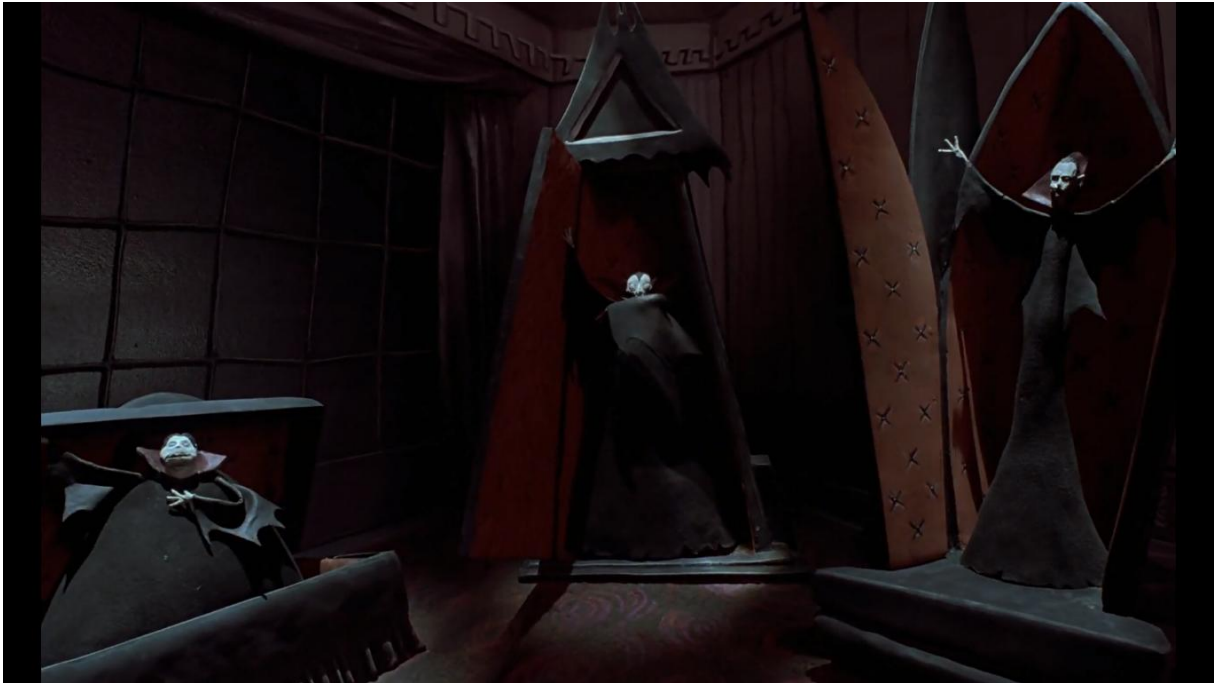


Figura 6 - Os vampiros e o vermelho de *Christmas Town*

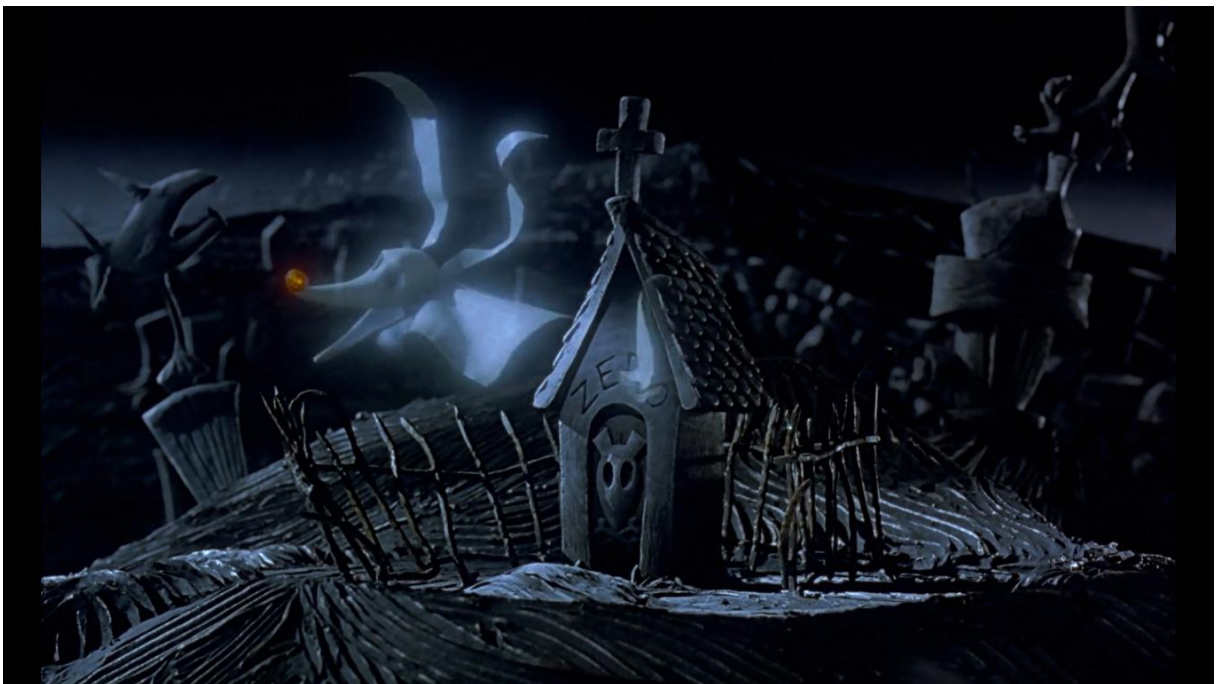


Figura 7 - O cemitério de *Halloween Town*





Figura 8 - A boneca Sally



Figura 9 - A lua em *Halloween Town*



Figura 10 - Os presentes de Natal em *Halloween Town*

**Anexo 3**  
**IMAGENS DE *UPSTAIRS* – O MUNDO DOS VIVOS**



Figura 11 - Victor e a borboleta no mundo dos vivos

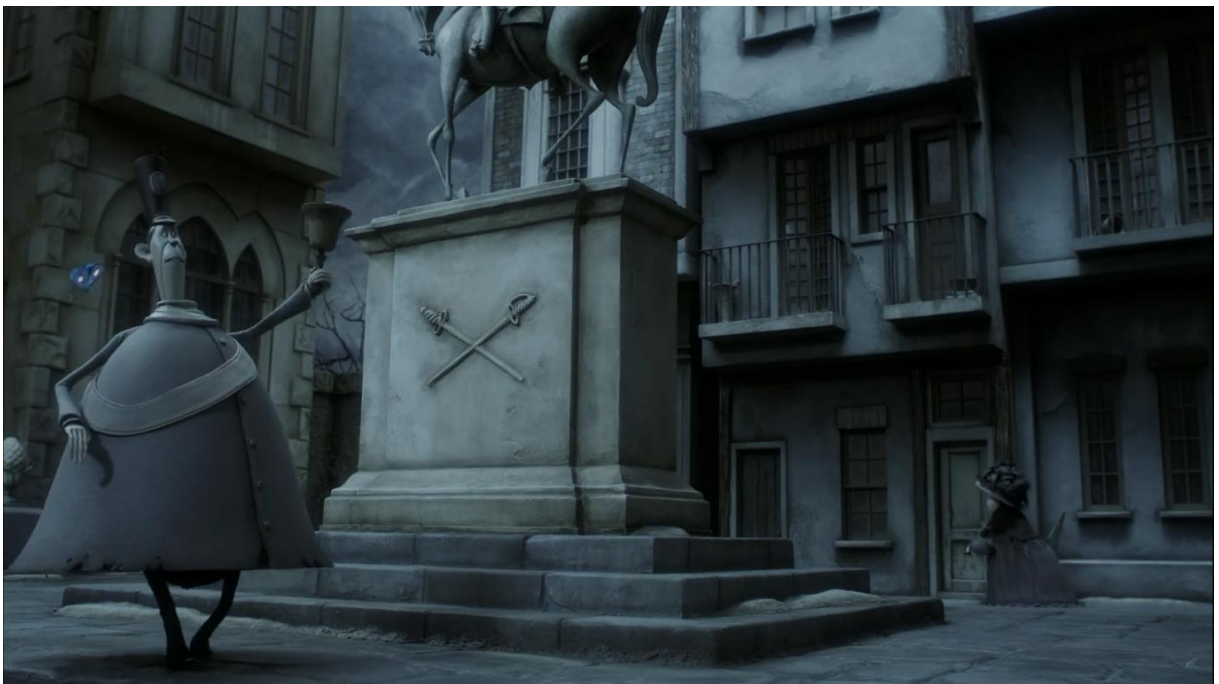


Figura 12 - A praça central do mundo dos vivos



Figura 13 - Mayhew vivo



Figura 14 - A igreja no mundo dos vivos





Figura 15 - A floresta do mundo dos vivos



#### Anexo 4

### IMAGENS DE *DOWNSTAIRS* – MUNDO DOS MORTOS



Figura 16 - O bar do mundo dos mortos visto pela primeira vez por Victor



Figura 17 - A praça central do mundo dos mortos



Figura 18 - Mayhew morto



Figura 19 - A visão sobre o mundo dos mortos



**Anexo 5**  
**OUTRAS IMAGENS DE O ESTRANHO MUNDO DE JACK**



Figura 20 - O interior das casas em *Christmas Town*



Figura 21 - Os seres de *Halloween Town*

**Anexo 6**  
**OUTRAS IMAGENS DE A NOIVA CADÁVER**



Figura 22 - A coloração verde da chegada dos mortos no mundo dos vivos



Figura 23 - A quebra do medo dos mortos e sumiço da cor verde no mundo dos vivos



Figura 24 - Emily e Victor no mundo dos mortos



Figura 25 - Emily e Victor no mundo dos vivos





Figura 26 - Victor com aspecto mais avermelhado e vivo no mundo dos mortos